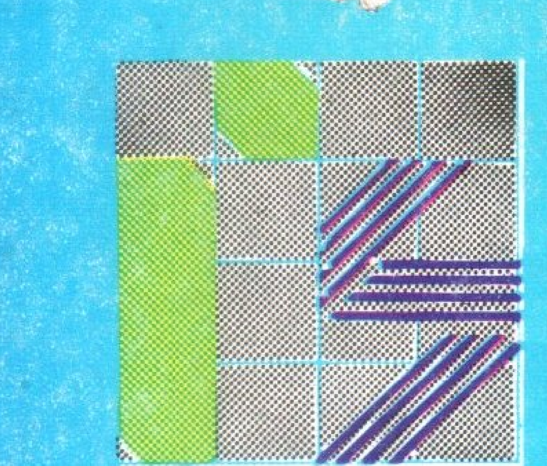
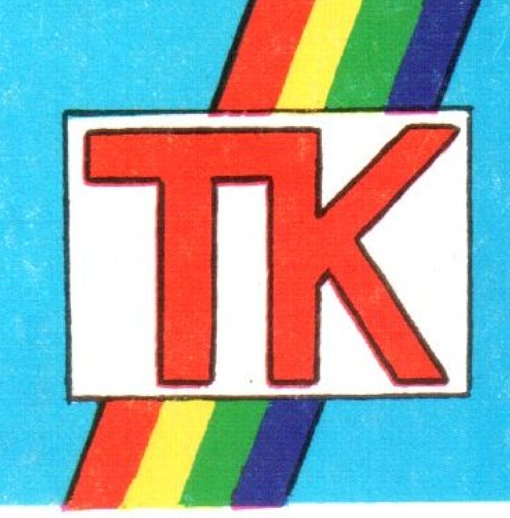


MUNDO DE LA COMPUTACION



AÑO I - Nº3 MARZO 1988 N$ 420

MEGA JUEGOS
TE PRESENTAMOS UN NUEVO ESTILO...

Obtiene descuentos al comprar tus programas

POKES
Para todos los mejores juegos

TRANTOR
(A FONDO)

DIRECTOR
Ing. Oscar Gerwer

AUTOR Y REDACTOR RESPONSABLE
Juan Gaspar
Av.Brasil 2656/301

REDACTORES

TK 90 Y 95
Juan GASPAR

TK 3000
Fernando Yanes

COLABORADORES
F.P.A.
Y.Glambiaggi
E.Avalle

FOTOGRAFIA
Gustavo Silva

ASESOR HARDWARE
Danilo Cazal

COMPOSICION DIAGRAMACION Y EDICION
Alberto Larrosa
Alberto Larrosa (h)

CARATULA
Jorge González

Agradecemos la colaboración del personal administrativo de **TK SOFT e INGENIERIA DE SISTEMAS**

DISTRIBUIDOR
William Mariño
Tel. 80-73-95

EDITORIAL

Estimados lectores:

Una vez más estamos junto a ustedes. Muchas gracias a todos por el apoyo que permanentemente nos brindan y que hace posible este reencuentro.

En este número les presentaremos material que creemos satisfará todos los gustos, comenzando por el **MULTI LOAD**, un sistema de carga de programas, que si bien no es del todo novedoso, recién ahora ha cobrado verdadera importancia. Tanto es así, que los mejores programas del momento la utilizan.

Incorporamos también, el sistema de descuentos sobre algunos programas incluídos en nuestras páginas, de modo que presentando la revista en TK-SOFT, Soriano 965, obtendrán importantes beneficios sobre los mismos.

Gracias a todos los amigos que nos han escrito, y una vez reiteramos que esperamos nos envíen Pokes, Mapas, Trucos así como también intentaremos depejar las dudas que nos acerquen o simplemente otro tema de vuestro interés.

Encontrarán en la sección TOP SECRET lo más prometedor de los más recientes o futuros lanzamientos europeos relacionados con programación recreativa.

Iniciamos en este número un ciclo que tendrá como objetivo comentarles como se maneja la pantalla de nuestro TK. Esperamos les resulte de utilidad, así como reiteramos que nos encontramos a su disposición a los efectos de evacuar cualquier consulta al respecto.

Bueno, cremos que como introducción es suficiente. Ahora adelante, comienza la aventura.

Hasta la próxima.



SUMARIO

6. LOS CLASICOS DEL SOFT

HOY: BARBARIAN - En plena Edad Media, conviértete en un defensor de la justicia. Intenta el rescate de Lady Marian apelando a toda tu valentía.

JACK THE NIPPER -.Las travesuras de un infante juguetón.

12. A.T.V. SIMULATOR - Con increíble realismo intenta superar los más variados obstáculos que te separen de la meta. Sonido, acción y movimiento le dan a este juego características espectaculares.

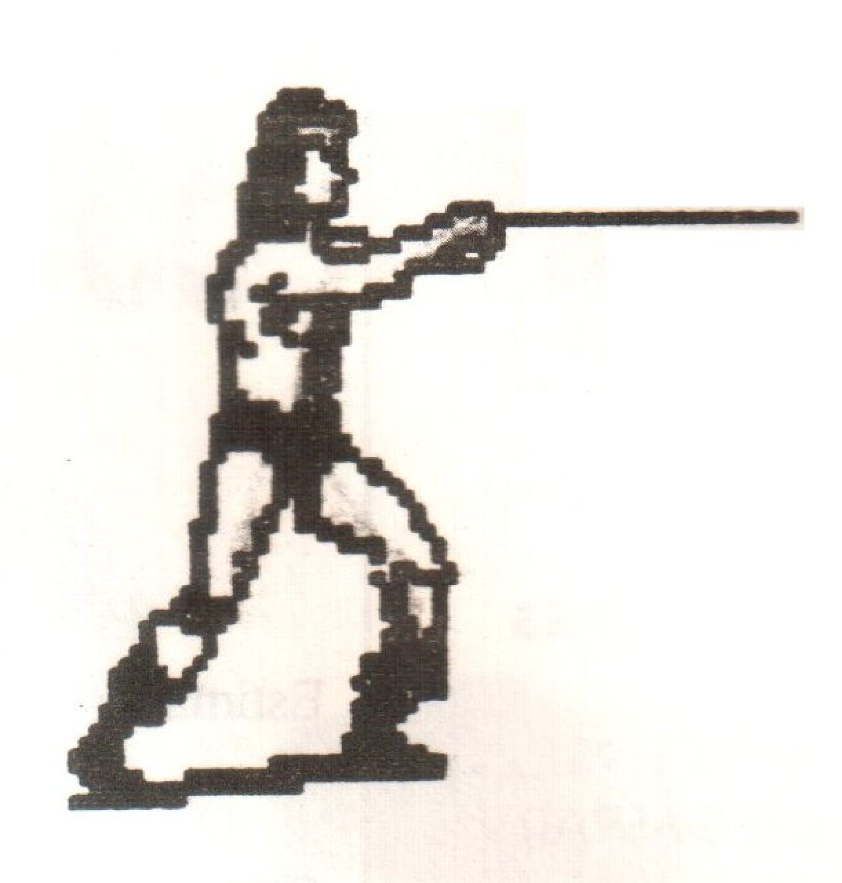
13. TRUCOS -

KEY BEEPER - ERROR BREAKER - 0 CONVERTER - CLS VERTICAL - INHABILITADOR DE SCROLL? - EFECTO DE BORDER

15. ACTUALIDAD

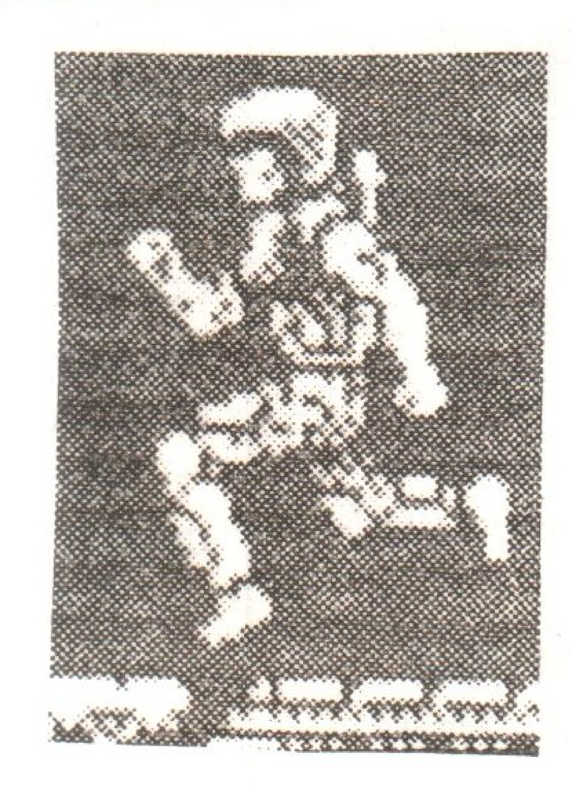
COMBAT SCHOOL - Prepárate a enfrentar tres meses del más duro entrenamiento.

MOTOS - Intenta mantenerte a salvo de los más difíciles momentos en la plataforma espacial. Diversión asegurada.



20. EL JUEGO DEL MES

TRANTOR THE LAST STORM TROOPER -
GO! Una nueva compañía británica de sofware se lanza al difícil mercado inglés con un producto extraordinario.





22. POKES

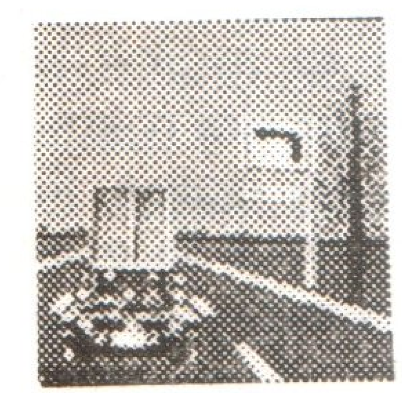
ARKANOID - GAUNTLET - KUNG FU MASTER - DRAGON'S LAIR - SIR FRED - WEST BANK- FAIRLIGHT SPICKY HAROLD

23. NOVEDAD

PHANTIS - De la mano de DINAMIC y con tu ayuda, la comandante SERENA intentará un rescate casi imposible en el mundo de Phantis.

OUT RUN - Directamente de los video juegos llega el mejor simulador de conducción hasta hoy realizado.





28. RANKING
Los 10 juegos más solicitados del mes.

29. TOP SECRET

Conoce los lanzamientos europeos antes que los nadie.

CAPITAN AMERICA - THUNDERCATS - DRILLER - IKARI WARRIORS - JACK THE NIPPER 2 - SLAINE THE KING

32. MEGA GAMES - Un estilo diferente de carga de programas.

WONDER BOY - DRAGON'S LAIR 1 DRAGON'S LAIR 2 - GAUNTLET 1 - GAUNTLET 2 - DESESPERADO - ATHENA - D-DAY



36. TK 3000 IIe

TOTALWORKS. El Editor de Textos. ¿Cómo se usa? Segunda parte.

UTILITARIOS. Un fichero de 16 Megabytes.

CLUB DE USUARIOS TK 3000

HOT LIST

ADEMAS: Programas, Correo de Lectores.



BARBARIAN

PALACE SOFT

COMBATE POR LA VIDA DE LADY MARIAN

UN CUENTO DE HADAS

En las lejanas tierras del Norte, existían dos fuerzas contrarias, que se encontraban en permanente lucha.

El rey Gortha, guiaba a su pueblo con claridad y dicha, y tenía como única hija a la bella Marian, a quien trataba de aislar del mal que rondaba en derredor.(léase el malvado DRAX)

Intenciones, que no sirvieron de nada, pues Marian fue raptada de su cuarto, dejando tras de sí un tendal de defensores moribundos.

Pero, como historias son historias, DRAX, en lugar de raptarla para siempre o tenerla como esclava, decide darle la oportunidad a cualquier guerrero, para rescatarla, en caso de vencer a todos los rivales que se le opongan, inclusive al mismo DRAX.





EL JUEGO

Barbarian plantea dos escenarios distintos. Primero pelearás en los alrededores del castillo de DRAX, y en la segunda parte lo harás en un pequeño coliseo dentro del castillo.

Con más de dieciseis movimientos diferentes, este programa fue en su momento, (no hace mucho) un super éxito.

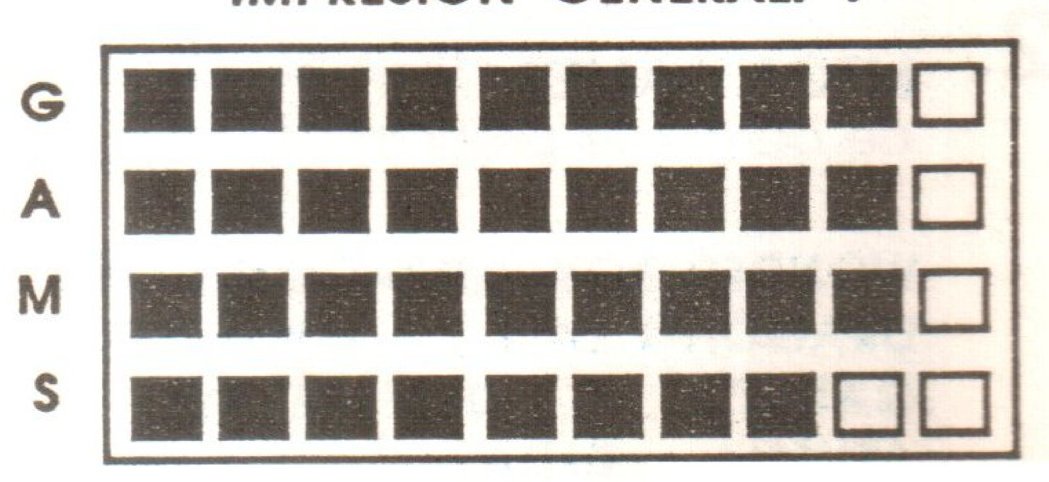
El juego está enmarcado por dos serpientes (una a cada lado de la pantalla) y que al recibir un golpe un jugador, la serpiente del mismo lado abrirá la boca en señal de dolor. Puedes recibir hasta seis golpes, tras lo cual caerás de rodillas y tu contrincante, luego de patearte, festejará la victoria.

Acompañando los gráficos, hay realizada una perfecta animación de los mismos, que te permitirá todo tipo de movimientos con tu espada, inclusive decapitar a tu enemigo.

Podrás rodar en el suelo, saltar y golpear con tu esspada de muchas formas diferentes.

Realizado por PALACE SOFTWARE, creadores de ANTIRIAD, con el cual ya conocieran el éxito, este BARBARIAN, no te puede faltar.

IMPRESION GENERAL: 9



JACK THE NIPPER

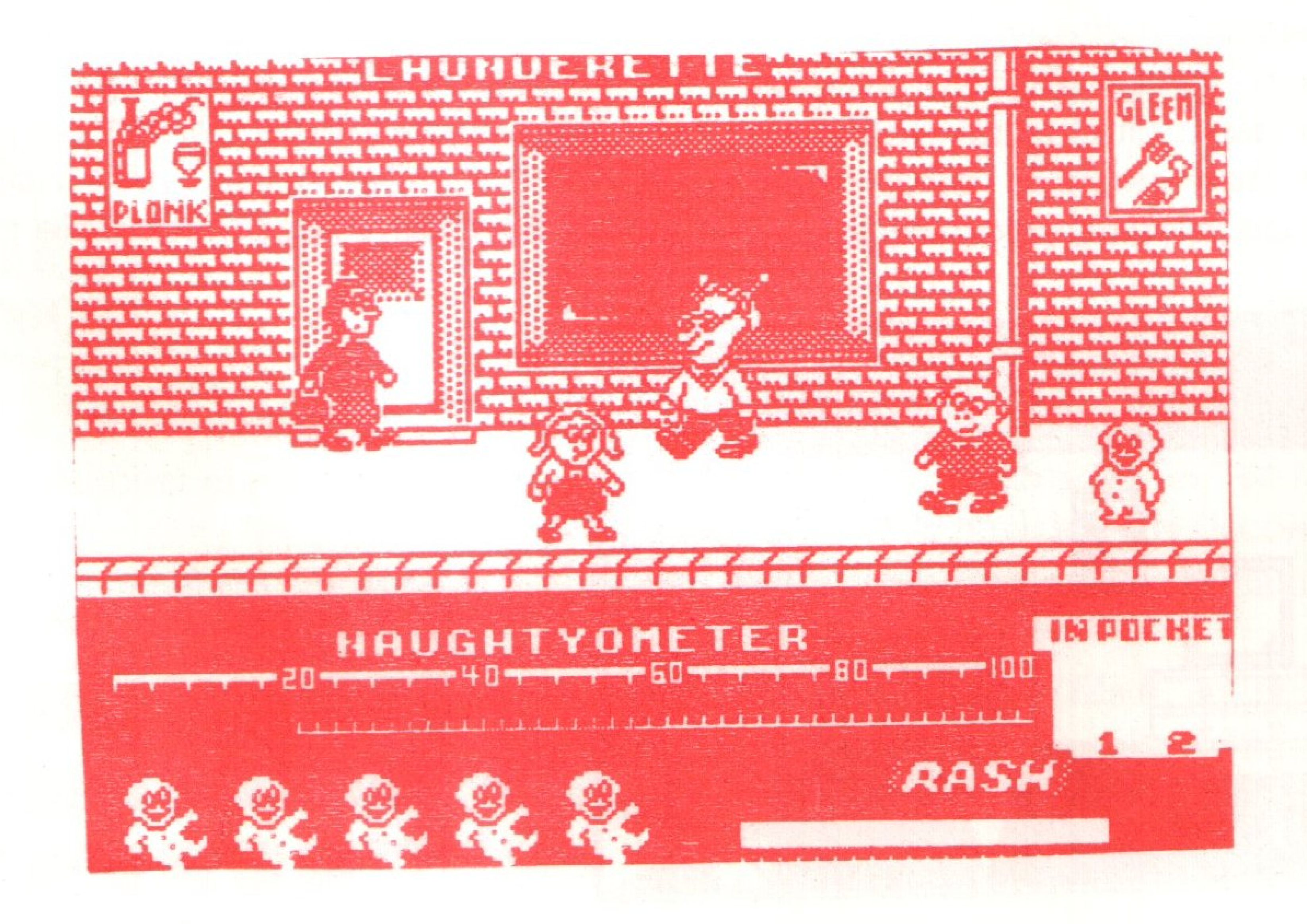
GREMLIN GRAPHICS

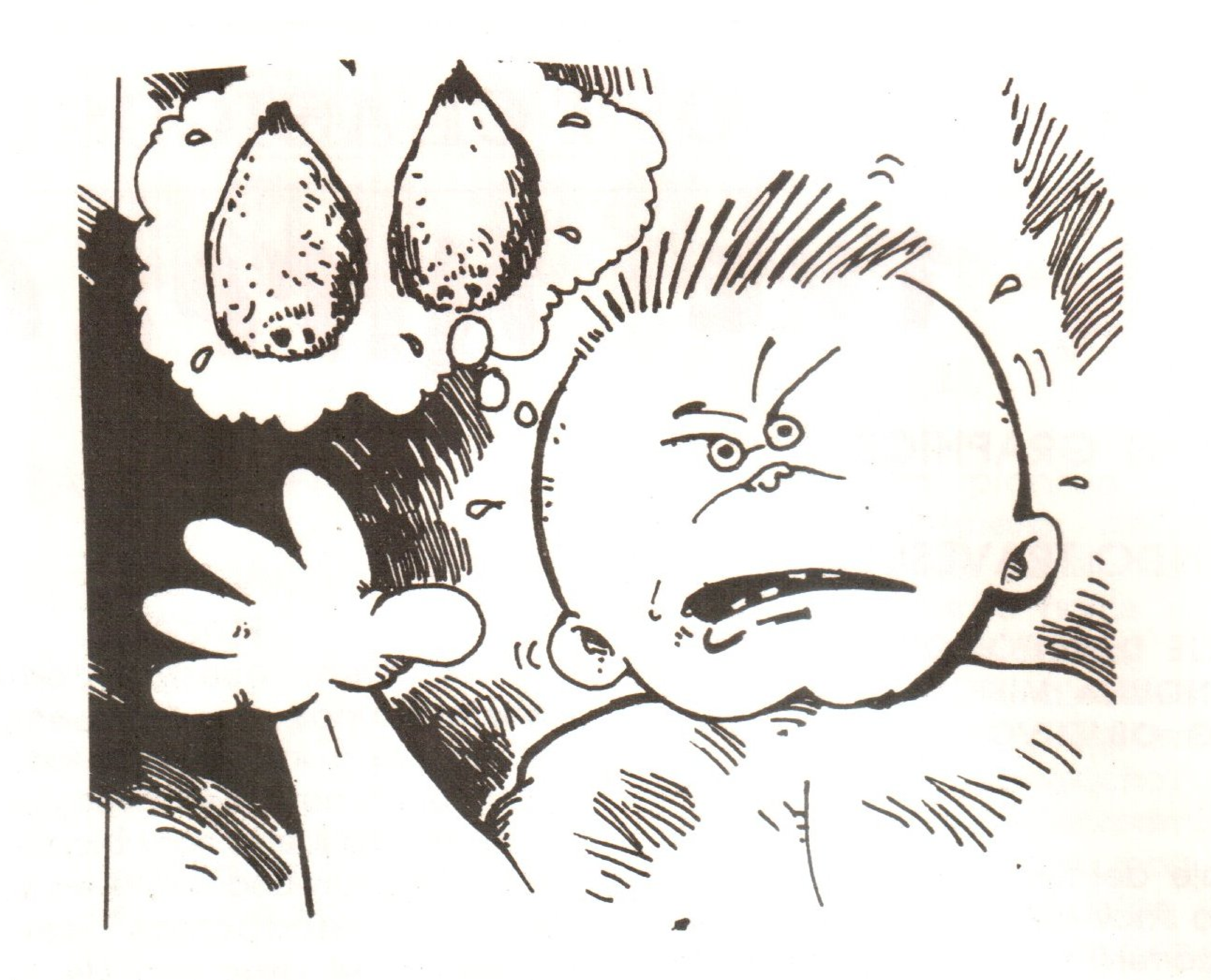
HACIENDO TRAVESURAS

UN PERSONAJE DISTINTO, QUE NO DEBE CUMPLIR NINGUNA MISION SUICIDA Y CUYO UNICO OBJETIVO ES DIVERTIRSE.

El personaje del juego es un pequeño bebé llamado Jack cuyo único objetivo es divertirse. Recorrerá su casa y su barrio de tal manera que cada lugar que haya estado quede en el mayor y completo caos a causa de una de sus pillerías. Claro está que los mayores intentarán que no cometa ninguna travesura y si lo encuentran con "las manos en la masa" recibirá una dura reprimenda.

Pues bien, nuestro cometido será transformarnos en pequeños niños y acompañar a Jack a todos lados, haciendo el mayor número de travesuras posibles. El comienzo del juego nos ubica en la casa de Jack y más precisamente en su dormitorio; debemos escaparnos de allí aprovechando el descuido de los mayores. Cuando lo logremos nos encontraremos en la calle prontos para comenzar nuestras aventuras. Podremos recorrer jugueterías, almacenes, parques, bancos y otros lugares de nuestro pueblo. En cada lugar podremos demostrar nuestras habilidades para hacer diabluras.



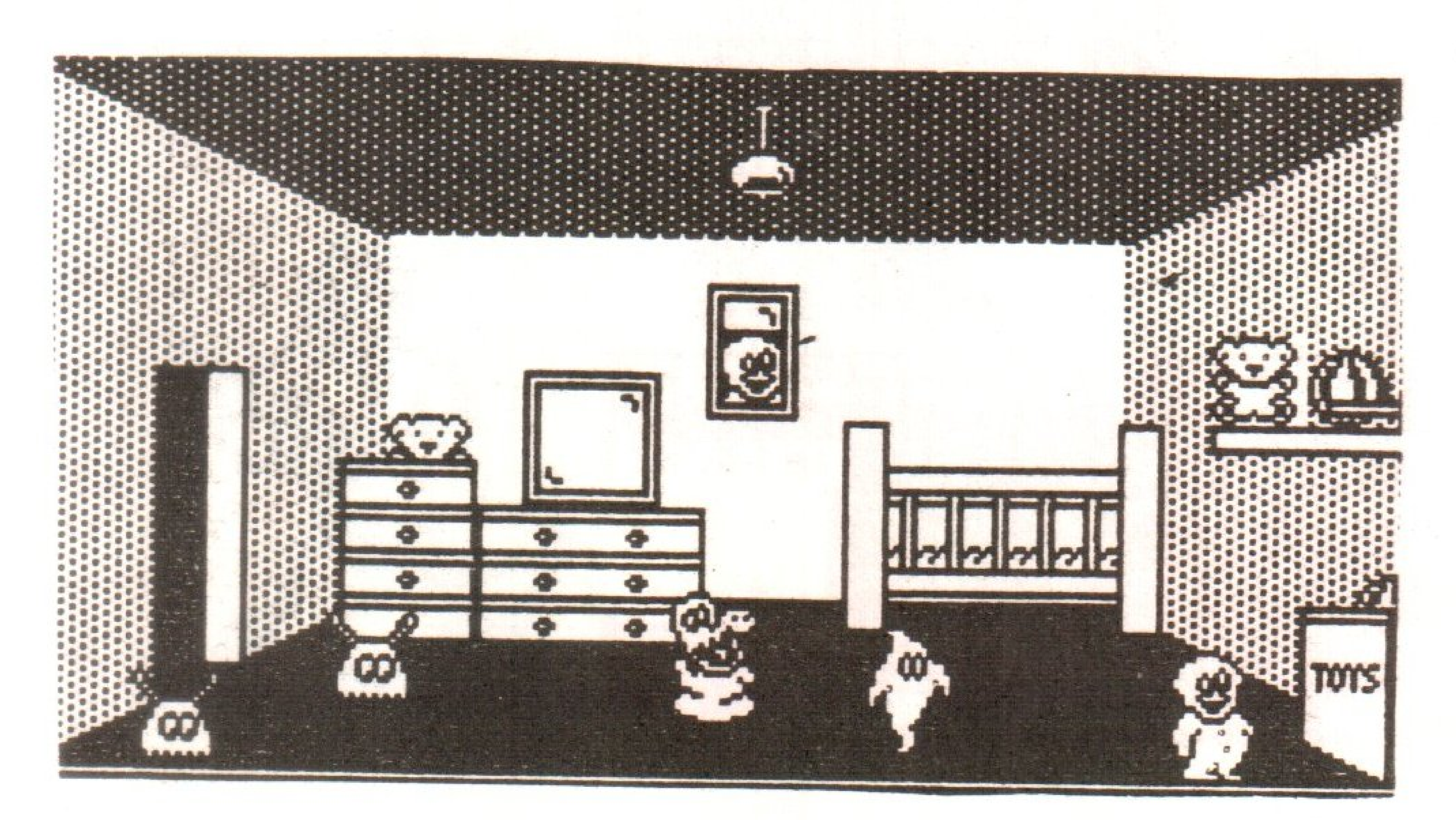


Algunas de ellas podrán ser: parar las máquinas de una fábrica, desconectar las computadoras de un banco, molestar a los policías, etc. Pero no todo va a resultar tan fácil pues en la calle existen peligros a los que debemos evitar, ya que habrá niños grandes que nos pegarán y adultos que intentarán llevarnos a nuestra casa y entregarnos a nuestros padres.

Contamos con cinco oportunidades para lograr hacer de la ciudad un desorden total. Cada vez que seamos atrapados, perderemos una de dichas oportunidades, al igual que cuando nos quedemos sin fuerzas. También contamos con un "travesómetro" que medirá el nivel de nuestras pillerías. Como en toda videoaventura debemos recoger y utilizar objetos que nos sirvan para lo que deseamos hacer.

Refiriéndonos a lo estrictamente técnico, los gráficos son de gran calidad y buena definición; cuenta con buen movimiento, tanto el personaje central como los demás.

Redondeando, un juego original, entrétenido y recomendable para jugarlo.



IMPRESION GENERAL: 7

G	■■■■■■■□□□
A	■■■■■■■■□□
M	■■■■■■□□□□
S	■■■■■■■□□□

PROGRAMAS

En este número, les acercamos la primera parte de una nota que creemos será de vuestro interés: les comentaremos como se maneja la pantalla en nuestro TK. Seguramnete algunos lectores encontrarán ya conocida la mayoria de la información de estas páginas, pero de cualquier modo, creemos que todos podrán sacar algo en limpio.

LA MEMORIA

Para comenzar y a modo de introducción, diremos que nuestro computador, tiene dos tipos de memoria: **ROM** (read only memory) y **RAM** (random acces memory).

La memoria RAM de nuestro computador se dispone como una larga fila de casilleros, donde se encuentran una tras otra áreas de vital importancia para el correcto funcionamiento de la misma.

Comenzando en el inicio de la RAM, encontramos el área de pantalla. Con una longitud de 6144 bytes se extiende desde la dirección de memoria 16384 hasta la 22527 inclusive.

En baja resoluciên (caracteres y no pixels) tenemos acceso a 32 columnas y 24 filas. En cada una de las intersecciones de filas y columnas podemos introducir un caracter.

Un caracter (por ej: A), es un conjunto de 8 bytes, que pueden representar números, letras o símbolos.

De la sencilla cuenta de 24 filas x 32 columnas resultan 768 caracteres posibles en la pantalla; si multiplicamos 768 caracteres x 8 bytes de cada caracter obtendremos los 6144 bytes que mencionabamos anteriormente.

En alta resulución, el acceso a la pantalla es comlpejo, ya que dispondremos de 49152 pixels (obtenidos de 6144 bytes x 8 pixels que contiene cada byte).

A modo de esclarecer las cosas digita este programa:

```
10 PRINT AT 0,0;"A"
20 POKE 16364,255
30 POKE 16385,25
```

Si ponemos a funcionar el programa, veremos como se imprime el caracter "A" en la posicion fila 0, columna 0; la sentencia de la linea 20, modifica el primer byte de la posicion fila 0, columna 0 (recuerden que un caracter está compuesto por 8) cuyo valor inicial era 0, apareciendo en pantalla una línea negra sobre la letra A.

A su vez la sentencia 30, modifica el primer byte del segundo caracter (fila 0, columa 1)

Posiblemente algunos de ustedes habrán pensado que la posición de memoria 16385, debería de ser la del SEGUNDO byte del PRIMER CARACTER (fila 0, columna 0).

Lamentablemente esa organización tan clara no es la real, donde la pantalla se divide en tercios de 2K cada uno, siendo la disposición del primero la siguiente :

PRIMER TERCIO
16384 -PRIMER BYTE DE PRIMER CARACTER (fila 0, columna 0).
16385 -PRIMER BYTE DE SEGUNDO CARACTER (fila 0, columna 1).
.
.
.
16415 -PRIMER BYTE DEL ULTIMO CARACTER DE LA PRIMER FILA
(FILA 1,COLUMNA 31)

En serie, continuará con los primeros bytes del primer tercio de la pantalla.

Luego se numeran los segundos bytes, después los terceros hasta completar todos los bytes que forman los caracteres del primer tercio.

Para hacerlo más fácil, teclea este programa y verás.

```
10 FOR F=0 TO 7
20 PRINT AT F,3;" PRIMER TERCIO DE PANTALLA"
30 FOR G=16384 TO 16384+2048
40 POKE G,255
50 NEXT G
```

Al ejecutar este programa podrán ver como, a modo de "oleadas", se van completando :
1- los primeros bytes del primer tercio
2- los segundos bytes del primer tercio,
así, hasta completar **TODO** el primer tercio.

Al hacer una pequeña modificación en el listado obsevarán el mismo proceso para el SEGUNDO TERCIO.

Hazlo funcionar con GOTO 100

```
100 FOR F=8 TO 15
120 PRINT AT F,3;"SEGUNDO TERCIO DE PANTALLA"
130 FOR G=18432 TO 18432 +2048
140 POKE G,A
150 NEXT G
```

Para visualiozar mejor la idea digita RUN.

Finalmente, el TERCER TERCIO comienza en la dirección 20480, finalizando 2048 bytes más lejos, es decir 22527.

LOS ATRIBUTOS

La función del archivo de atributos es la del almacenamiento de colores, BRIGHT y FLASH; no estando contenidas las opciones de OVER e INVERSE, las que figuran en las Variables del Sistema.

El sistema de colores de nuestro TK, sólo se maneja en baja resolución, almacenándose 768 atributos para igual cantidad de caracteres posibles en pantalla.

```
10 FOR F=22527 TO 23296
20 LET A=INT(RND*256)
30 POKE F,A
40 PRINT AT 16,0;F;" ";A
50 PAUSE 20
70 NEXT F:PAUSE 0
```

Al ejecutar este programa, verás como la pantalla se llena de cudrados (caracters) con atributos elegidos al azar (linea 20), imprimiéndose en la parte inferior de la pantalla, el equivalente decimal de los mismos.

Continuamos el próximo número.



ALL THE POKES BY MEGATRON DIVISION

SPIKY HAROLD

-Introduce este poke
y obtendrás vidas infinitas.

Poke 34813,0

TERRA COGNITA

-Teclea este cargador,
haz RUN y podrás obtener naves infinitas
en este arcade.

```
20 LOAD ""CODE 16384:LOAD ""CODE
30 POKE 50615,0:POKE 50616,0:POKE
44486,0:POKE 45004,0
40 RANDOMIZE USR 3E4
```

MUTANTS

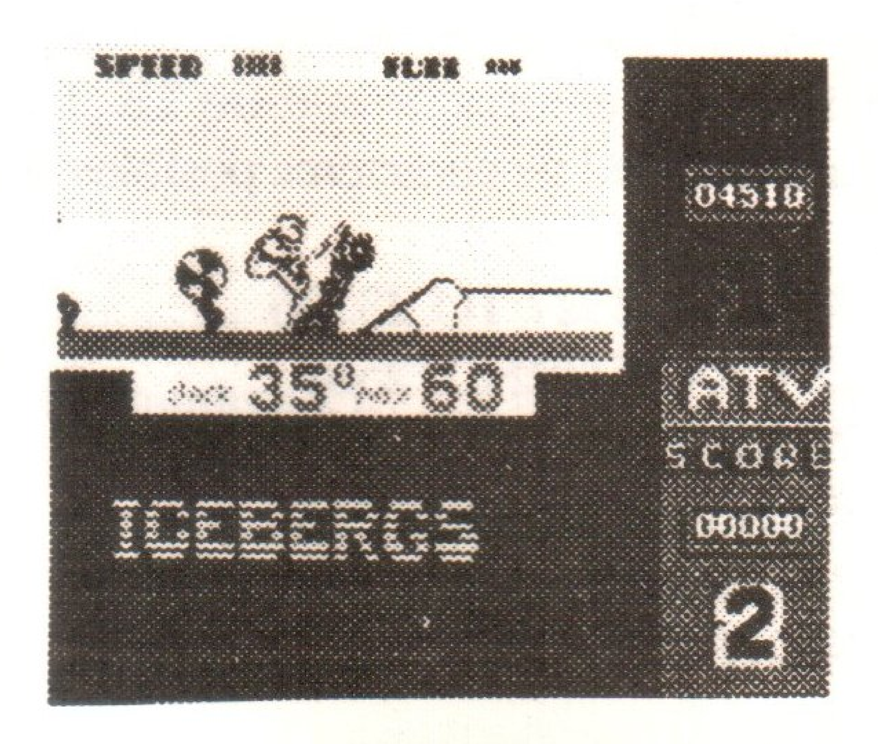
-Teclea este cargador
y luego haz RUN.
Cuando termine la carga
del juego, tendrás vidas
infinitas.

```
1 REM MUTANTS POKE
2 REM MEGATRON DIV.
3 REM
4 CLEAR 45000
5 LET T=0:LET W=0
10 FOR F=47872 TO 47971
15 READ A: POKE F,A
20 LET T=T+A*W: LET W=W+1
30 NEXT F
35 IF T<>565120 THEN PRINT
"ERROR IN DATA": STOP
40 PRINT AT 10,6;"PULSE PLAY"
45 LOAD "" CODE
50 RANDOMIZE USR 47872
100 DATA 221,33,82,187,6,6,197
110 DATA 221,110,0,221,102,1
120 DATA 221,78,2,6,0,17,0,125
130 DATA 237,176,235,54,201,30
140 DATA 150,205,0,125,221,35
150 DATA 221,35,221,35,193,16
160 DATA 222,33,102,238,17,0
170 DATA 183,1,96,3,237,176,62
180 DATA 201,50,47,242,175,50
190 DATA 87,186,33,74,187,17
200 DATA 15,186,1,9,0,237,176
210 DATA 195,220,185,62,195
220 DATA 50,164,115,195,0,99
230 DATA 249,228,16,9,229,24
240 DATA 71,229,12,83,229,14
250 DATA 97,229,25,133,229,11
```

A.T.V. SIMULATOR

Code Masters

Saltando sobre las dunas



Para los fanáticos de los deportes motorizados, la noticia que los vehículos de tracción en las cuatro ruedas están tomando un lugar muy importante en el mundo del motor no es novedad; pero no esperaban (estoy casi seguro) ver un programa de este tipo, tan rápidamente realizado.

El hecho es que al llegar este programa a nuestra mesa de trabajo, y luego de la sorpresa incial, todo el equipo de esta revista estaba siguiendo atentamente la partida que nuestro "experto" en deportes del motor estaba desarrollando.

ACLARACION: nuestro "experto" del motor quiere permanecer anónimo, y así lo haremos.

Si alguno de ustedes lectores, tiene dudas de manejo, ajuste de motor, o de algo que se relacione a ello, pregunten por D.CAZAL



Bromas aparte, este es en realidad un programa fantástico, en el que tendremos la oportunidad de recorrer el mundo entero por un circuito de varias pistas. Así visitaremos las pirámides, el polo, la selva tropical, las dunas de la playa y las colinas.

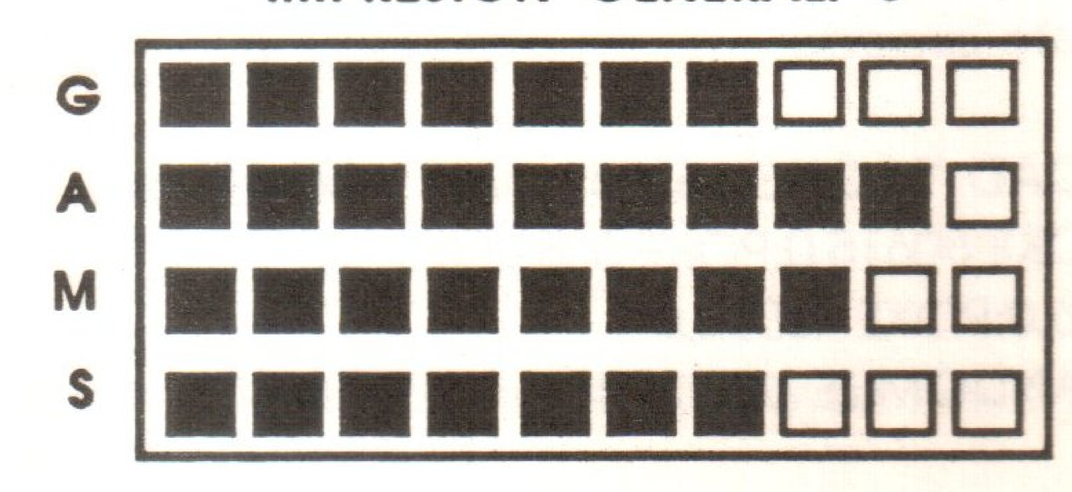
Nuestro objetivo es completar un circuito, teniendo como límite nuestra habilidad, y claro está, el tiempo.

Desde el comienzo, tendremos que afrontar obstáculos que requerirán de toda nuestra pericia e ingenio, y te adelantamos que no pasarás numerosos objetos sólo con más velocidad.

Utiliza para ayudarte la tecla "O", que dotará a tu A.T.V. de un poder de tracción extra el que te permitirá salir airoso de más de un trance difícil.

Notables la animación y el movimiento en carrera de tu auto-moto, te harán pasar horas de entretenimiento asegurado.

Si aún no lo tienes... vé por él !!.



TRUCOS

En este número les alcanzamos una serie de trucos muy interesantes, que se caracterizan además por su brevedad. Digítalos y a disfrutarlos.

KEY BEEPER

Con este truco le darás un sonido particular a cada letra, que hará más amenos tus momentos de programación.

```
10 CLEAR 65000:For G=65014 to 65069:READ A:POKE G,A:NEXT G
20 RANDOMIZE USR 65014
30 DATA 243,62,253,237,71,237,94,251,201,1,254,243,255,245,58
40 DATA 59,92,203,111,32,4,241,251,237,77,229,197,213,58,8,92,
50 DATA 79,6,0,33,0,0,9,9,9,9,9,9,17,10,0,205
60 DATA 181,3,209,193,225,24,223,0,0,0
```

ERROR BREAKER

Utilizando esta pequeña rutina, anularás todos los mensajes de error.

```
10 CLEAR 65000:For G=65014 to 65039:READ A:POKE G,A:NEXT G
20 RANDOMIZA USR 65014
30 DATA 243,62,253,237,71,237,94,251,201,1,254,243,245,62,255
40 DATA 50,58,92,241,255,251,237,77,0,0,0
```

0 CONVERTER

Utiliza esta pequeña rutina para proteger tus programas.

```
10 CLEAR 59999
20 FOR G=60000 to 60024
30 READ A:POKE G,A
40 NEXT G
50 RANDOMIZE USR 60000
60 LIST
70 DATA 42,83,92,62,0,119,35,119,35,94,35,86,35,25
80 DATA 237,91,75,92,229,237,82,225,56,235,201
```

CLS VERTICAL (TIPO CORTINA)

Si deseas darle al borrado de alguna pantalla características especiales, no lo dudes, ésta es tu rutina.

```
10 CLEAR 59999:FOR G=60000 to 60030:READ A:POKE G,A:NEXT G
20 LET A$="QWERTYUIOPASDFGHJ"
30 FOR G=1 to 41:PRINT A$;:NEXT G
40 PRINT ;"DIGITE UNA TECLA":PAUSE O:RANDOMIZE USR 60000
50 DATA  62,135,6,8,50,109,234,245,33,0,64,126,203
60 DATA  191,119,35,124,254,88,32,246,241,198,8,16
70 DATA  234,201,0,0,0,0
```

INHABILITADOR DE "Scroll?"

En más de una oportunidad, estarás interesado en que no aparezca ese fastidioso mensaje de Scroll?, que seguramente te arruinará el diseño de alguna pantalla de presentación.

```
10 CLEAR 65000:FOR G=65014 TO 65045:READ A:POKE G,A:NEXT G
20 REM POKE 65042,0  DESACTIVA LA RUTINA
30 REM POKE 65042,255 ACTIVA LA RUTINA
40 RANDOMIZE USR 65014
50 DATA 243,62,253,237,71,237,94,251,201,1,254,243,245,58,18
60 DATA 254,254,0,40,3,50,140,92,241,255,251,237,77,0,0,0,0
```

EFECTO DE BORDER

Efectos de border hay muchos, pero esta vez te traemos uno muy especial. Es muy facil de usar, y puedes incluirlo en tus programas.

```
10 CLEAR 59999:FOR G=60000 TO 60052:READ A:POKE G,A:NEXT G
20 CLS:PRINT AT 10,6,"DIGITE UNA TECLA PARA PARAR"
30 RANDOMIZE USR 60000
50 DATA 243,58,8,92,71,255,58,8,92,168,40,2,251,201,62,0
60 DATA 211,254,62,46,211,254,237,95,211,254,62
70 DATA 101,211,254,237,95,71,237,95,176,23,211,254,62
80 DATA 17,211,254,62,211,254,237,95,211,254,24,204
90 DATA 0,0,0,0
```




OCEAN

DE CAMINO A WEST POINT

Nick y Joe se habían conocido hacía unas horas. Por casualidad eligieron asientos pegados en el "autobus" que los guiaría a la base del Cuerpo de Marines, en el cual se habían enlistado.

Por supuesto que no suponían la verdadera dureza del entrenamiento al que serían enfrentados durante tres meses.

Al llegar a la base, un sargento muy gritón los recibió para darles este cordial y caluroso mensaje de bienvenida: **"&X~@?~#})0="~.**



Te someterán a siete pruebas en distintos niveles y en caso de superar todos los obstáculos, te enviarán como comando a una supersecreta misión de rescate.

De más está contarles que al rompérsenos el joystick número 19 declinamos de cualquier intento en pasar la última prueba, bueno..., ejem,....la anteúltima, es decir......jumm, jumm la tercera, e invitamos a que nos escriban contándonos sus mejores puntajes y en qué etapa de éste y cualquier otro programa, se encuentran.

LAS PRUEBAS

Carrera de obstáculos: al estilo de Decathlon o Supertest. Prepárate para mover de izquierda a derecha lo más rápido que puedas. Al acercarte a una valla o muro no saltes muy cerca porque obtendrás un pasajero y molesto dolor de cabeza.

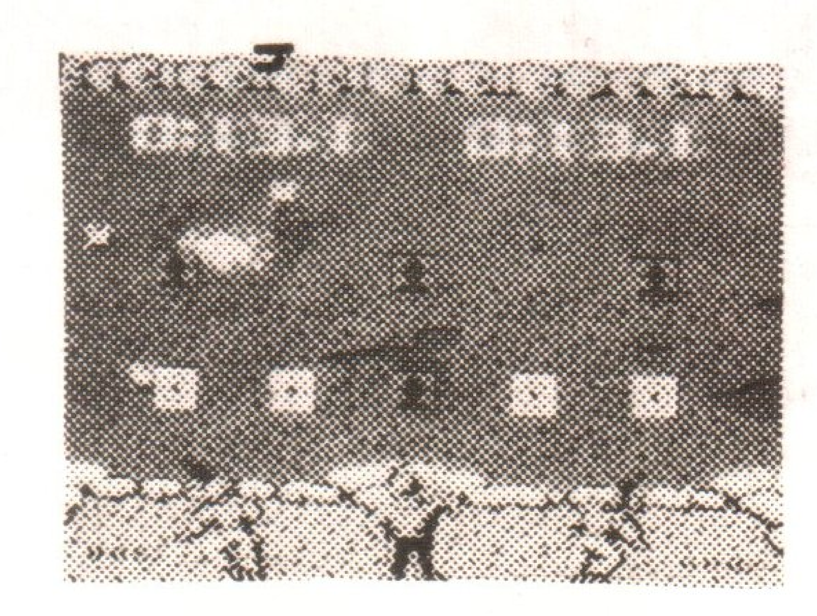
Cuanto más rápido lo hagas, más tiempo extra obtendrás para la prueba siguiente.

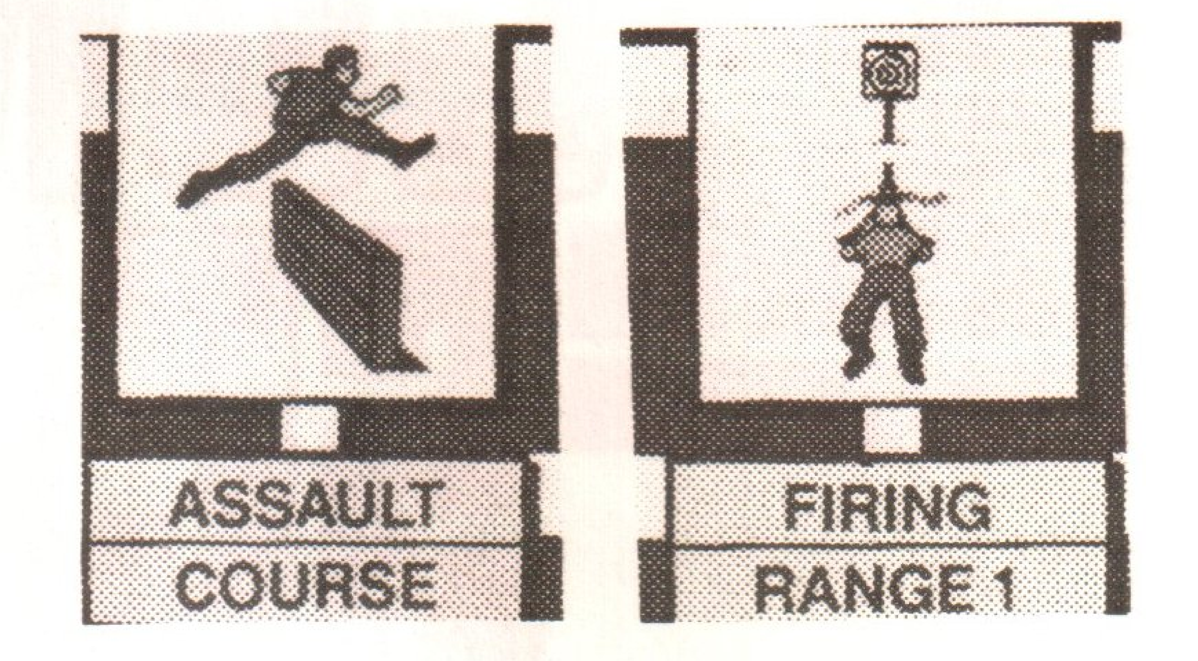
Campo de tiro 1: en grupos de tres a seis apareceran blancos ante tu mira. Deberás hacer el mayor numero de impactos. Tienes, como en la carrera de obstáculos, un tiempo máximo para salir airoso. A mayor número de impactos obtendrás más tiempo extra.

Iron-man race: ésta es una carrera donde deberás ser, antes que nada, regular en tu velocidad.

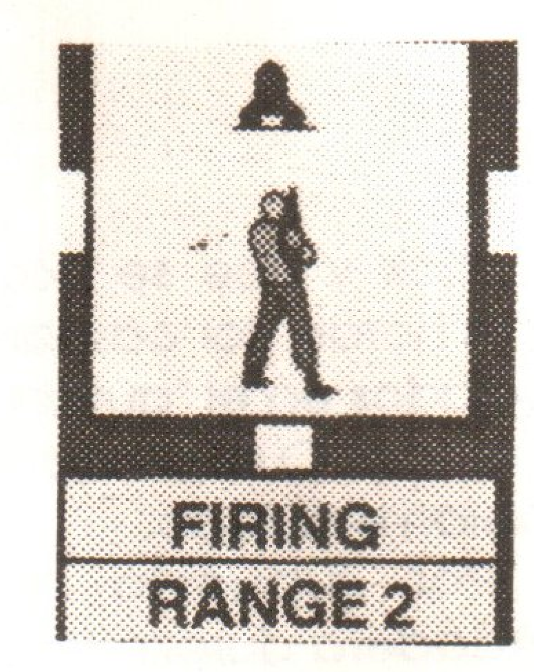
Evitando piedras, minas y obstáculos diversos llegarás al río, donde luego de esquivar varios troncos que flotan peligrosamente: deberás subir a una canoa. Casi al fin de tus fuerzas, rema como un desenfrenado para llegar a tierra, y con 4 o 5 segundos(...amplio margen) intenta llegar a la meta.

ACLARACION: terminar esta etapa es más difícil que remar en la arena.









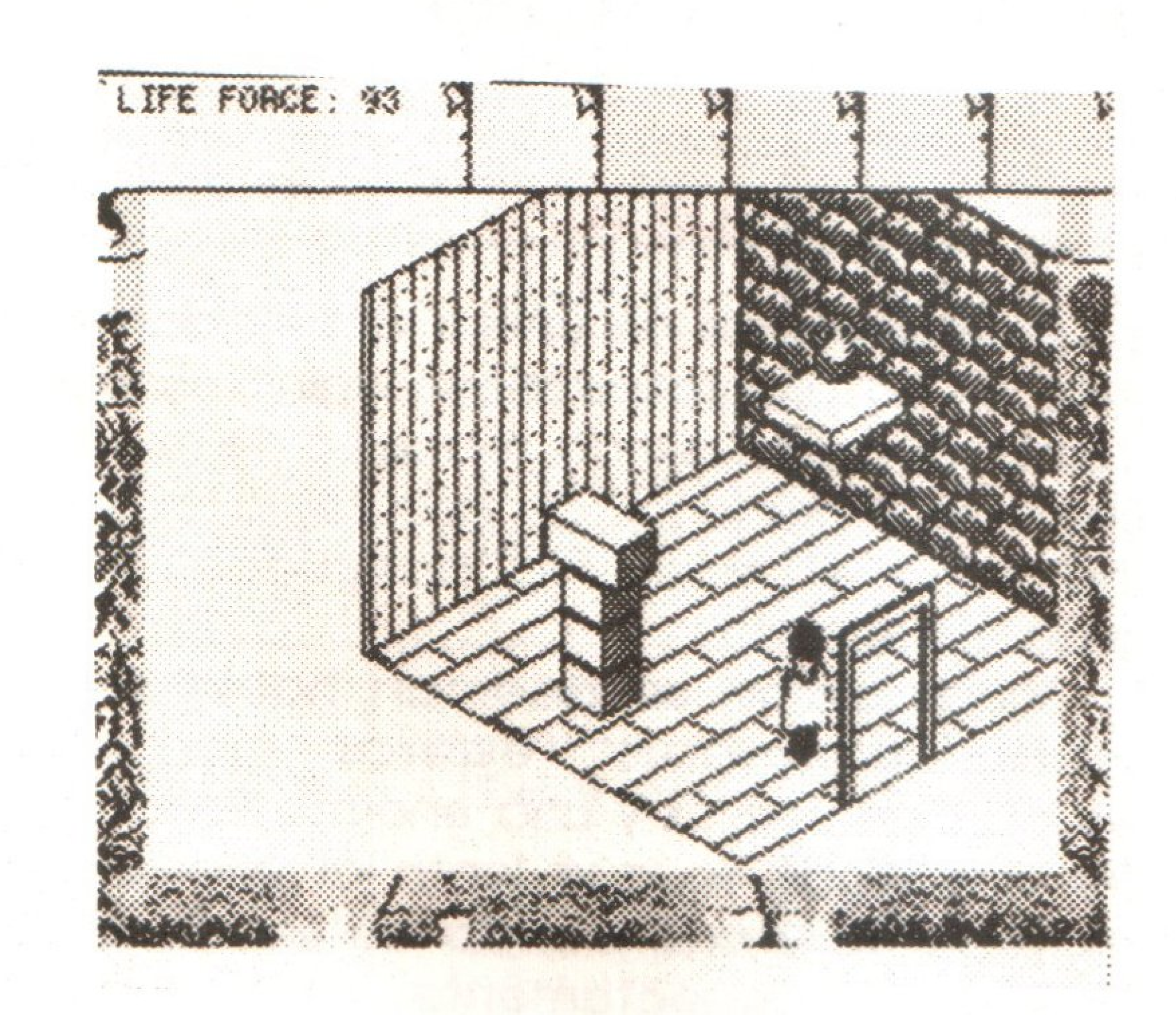
Campo de tiro 2: si al llegar a esta etapa te encuentras medio muerto, con tus brazos acalambrados, no te preocupes..... todavía falta más de la mitad. Aquí los blancos son pequeños tanques móviles. Destruye todos los que puedas; hay bonificación con tiempo extra.

Pulseada: ésta es la unica prueba en que puedes darte el "lujo" de perder sin merecer la expulsión tras la cual aparecerá ante ti el simpático mensaje de GAME OVER, que echa por tierra tu esfuerzo.

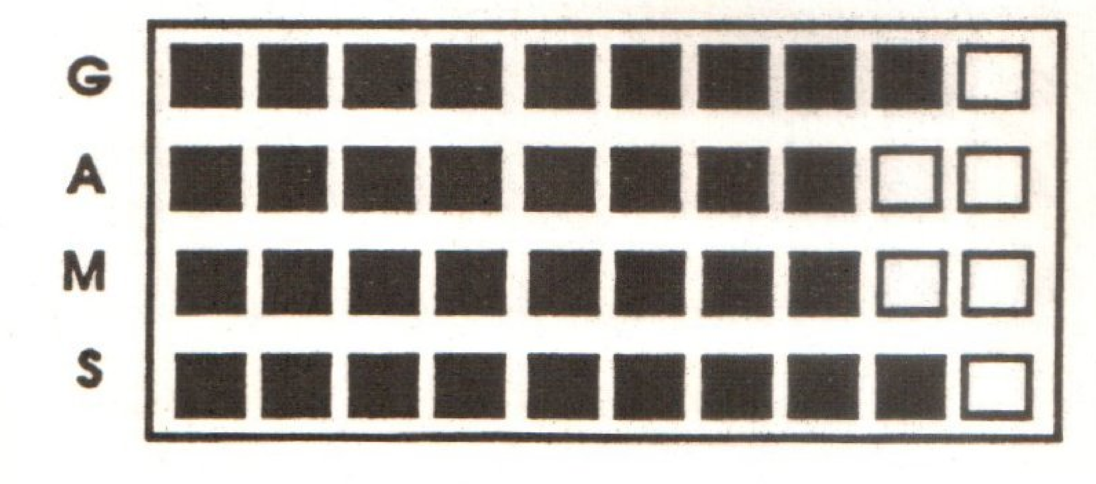
Campo de tiro 3: de mecanismo similar al campo de tiro 1, pero con la diferencia que entre los blancos aparecerán algunos de color rojo, los que deberás evitar.

Combate con tu instructor: si la Iron Man Race te pareció difícil, entonces te aconsejo que dejes el Joystick, descanses un poco y te prepares para algo casi imposible. La fuerza de cada uno de los contrincantes es visible en un indicador, trata de vigilarlo durante la pelea, porque si llega a desaparecer caerás sin sentido, debiendo recomenzar el entrenamiento desde el principio.

Flexiones: si eres perseverante en tu entrenamiento quizás no debas hacerlas en ningun momento, pero si llegas al final del tiempo de alguna prueba casi a la meta, tendrás la oportunidad de redimirte haciendo flexiones de brazos, cuyo número ira en aumento a medida que avances en tu entrenamiento.




IMPRESION GENERAL: 8.5







FINAL

Si logras pasar todas las pruebas te encomendarán la misión supersecreta de rescatar a un embajador raptado en algún lugar del mundo.

Si bien en principio éste es otro simulador deportivo, tiene

diversos factores que lo hacen especial.

Los gráficos, bien dibujados y correctamente animados, le dan junto a una notable banda de sonido, características especiales.

Por supuesto que la idea de Combat School si bien es de otro simulador deportivo, tiene elementos en su historia que lo hacen muy interesante.

Si no lo tienes te estas perdiendo uno de los "bombazos" del año.



MASTERTRONIC

CUANDO DE CHOCAR SE TRATA

LOS CREADORES

Bajo la tutela de Binary Design, grupo de programadores muy exitoso en el Reino Unido, quienes han realizado entre otros los programas: ZUB, AMAUROTE y 180, Mastertronic realiza su primera ***"Coin- up conversion"***, y como verán el resultado no está nada mal.

LA AVENTURA

A bordo de tu spacecraft, deberás batirte para poder permanecer en el terreno. Cerraste la nave y .....comienza la lucha.

Recoge las unidades de energía (power), y los triángulos de salto, ya que serán fundamentales para batirte con éxito en esta durisma batalla.

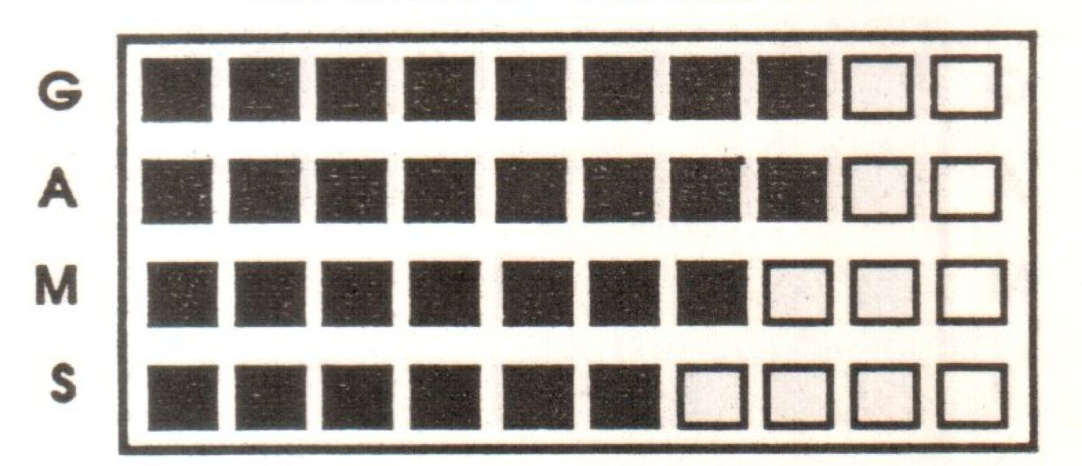
Al inicio de cada fase podrás elegir cuántas unidades de salto y de energía quieres usar (te recomendamos las elijas segun el adversario). Pronto aprenderás que cada enemigo tiene un poder deteminado, y sabrás elegir correctamene (ni de más ni de menos) cuánto de cada item debes llevar a la batalla.

BALANCE

Con opciones de uno o dos jugadores, éste es un programa muy original, y que como irás aprendiendo, requerirá de mucha destreza y nociones de estrategia que te indicarán el momento adecuado para atacar o retirarte.

Verás como se acercan hacia ti en forma incansable, esferas mortales, escorpiones, rayos y una enorme variedad de enemigos, lo que junto al excelente movimiento y una banda de sonido que acompaña correctamente, convierten a **MOTOS**, en un juego muy entretenido y por sobre todas las cosas, muy, muy, adictivo.

IMPRESION GENERAL: 7



CURSOS

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
LOGO A	BASIC A	LOGO A	BASIC A	LOGO C	LOGO ADEL.
9:00 a 10:15 COM. 21/03 COM. 27/04 COM. 01/06	9:00 a 10:15 COM. 22/03 COM. 03/05 COM. 02/06			9:00 a 10:55 COM. 18/03 COM. 29/04 COM. 03/06	9:00 a 10:55 COM. 26/03 COM. 07/05 COM. 11/06
LOGO B	BASIC B	LOGO B	BASIC B	BASIC C	BASIC D
10:30 a 11:45 COM. 14/03 COM. 20/04 COM. 23/05	10:30 a 11:45 COM. 22/03 COM. 03/05 COM. 02/06			11:00 a 12:55 COM. 11/03 COM. 22/04 COM. 27/05	11:00 a 12:55 COM. 05/03 COM. 09/04 COM. 14/05
LOGO D	BASIC E	LOGO D	BASIC E	BASIC G	
15:00 a 16:15 COM. 23/03 COM. 02/05 COM. 06/06	15:00 a 16:15 COM. 03/03 COM. 12/04 COM. 17/05			15:00 a 17:00 COM. 04/03 COM. 08/04 COM. 13/05	
LOGO E	BASIC F	LOGO E	BASIC F	LOGO H	
16:20 a 17:35 COM. 21/03 COM. 27/04 COM. 01/06	16:20 a 17:35 COM. 17/03 COM. 28/04 COM. 31/05			17:05 a 19:00 COM. 11/03 COM. 22/04 COM. 27/05	
LOGO F	LOGO G	LOGO F	LOGO G		
17:45 a 19:00 COM. 21/03 COM. 27/04 COM. 01/06	17:45 a 19:00 COM. 03/03 COM. 12/04 COM. 17/05				
BASIC ADULTOS ADELANTADO	BASIC ADOLESCENTES ADELANTADO	BASIC ADULTOS ADELANTADO	BASIC ADOLESCENTES ADELANTADO	BASIC H	
19:15 a 20:30 COM. 14/03 COM. 20/04 COM. 23/05	19:15 a 20:30 COM. 15/03 COM. 21/04 COM. 24/05			19:05 a 21:00 COM. 04/03 COM. 08/04 COM. 13/05	



GO!

AVENTURAS DEL ULTIMO SUPER COMANDO

LA HISTORIA

Formas parte de los **STORM TROOPERS**, el grupo de comandos más duro de la galaxia.

Entrenados durante años, sometidos a pruebas de todo tipo, en los climas mas difíciles (como en la luna helada de Orion, o los pantanos vivientes de QUE-DEX), estos soldados eran capaces de dar sin dudarlo, su vida en cada misión.



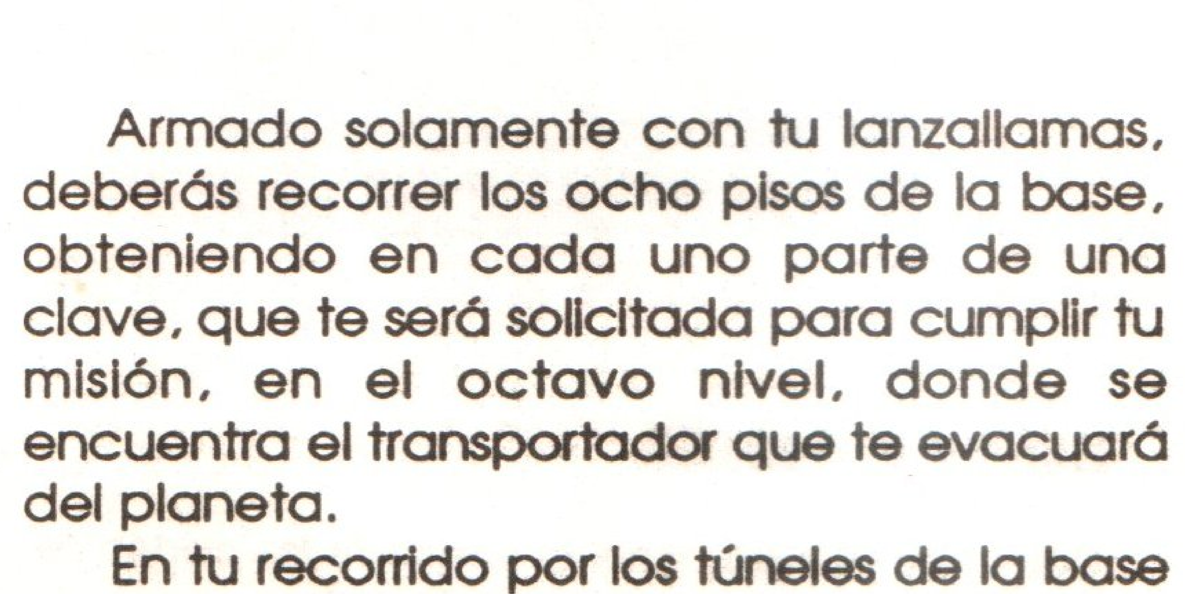




LA AVENTURA

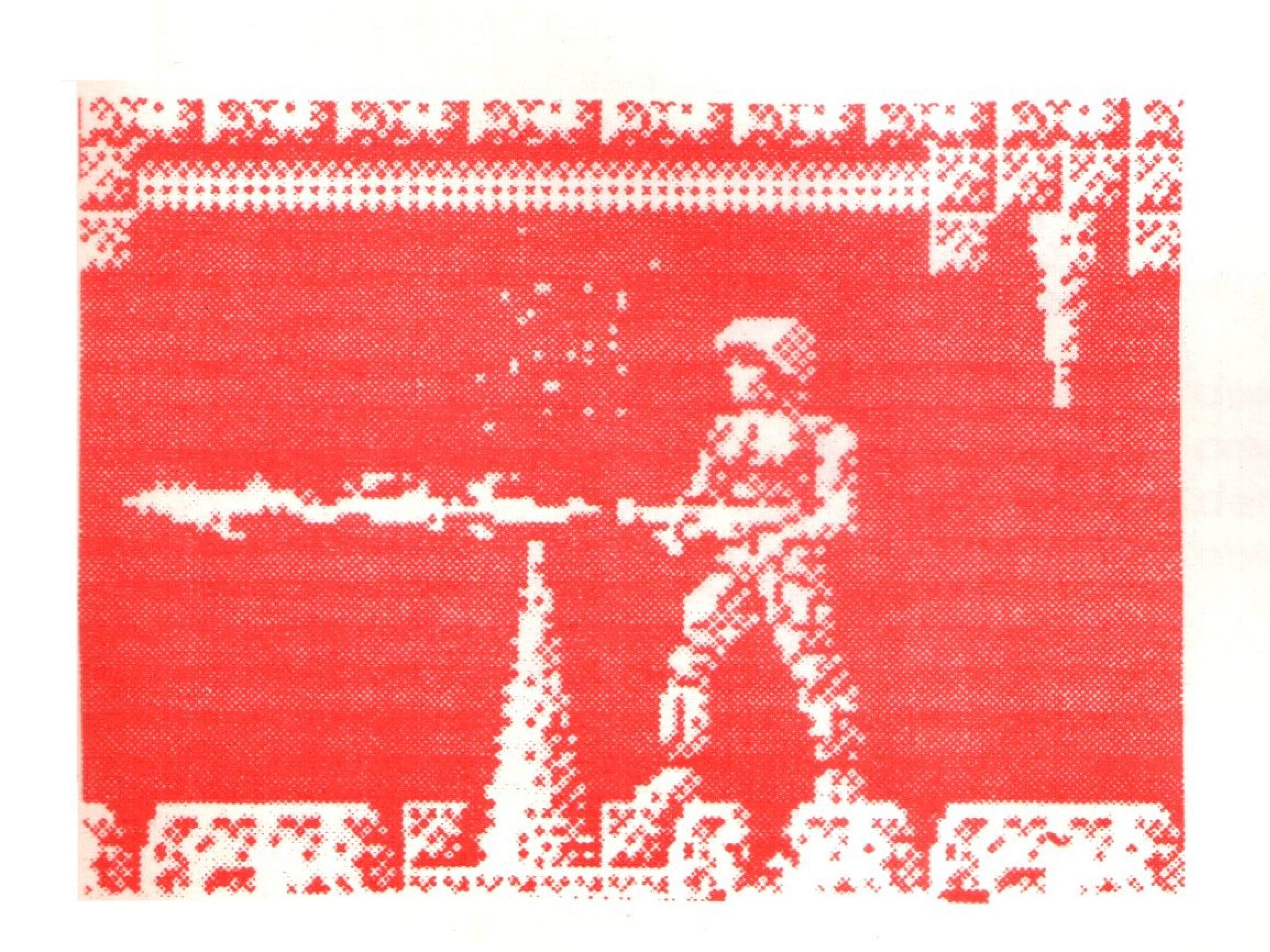
Se te había enviado al planeta base de DARKERS, amo del mal y la oscuridad, donde deberías obtener los secretos de la antigua magia, que floreciera años atrás, y se encontrara perfectamente detallada en los LIBROS DE SHEMESH.

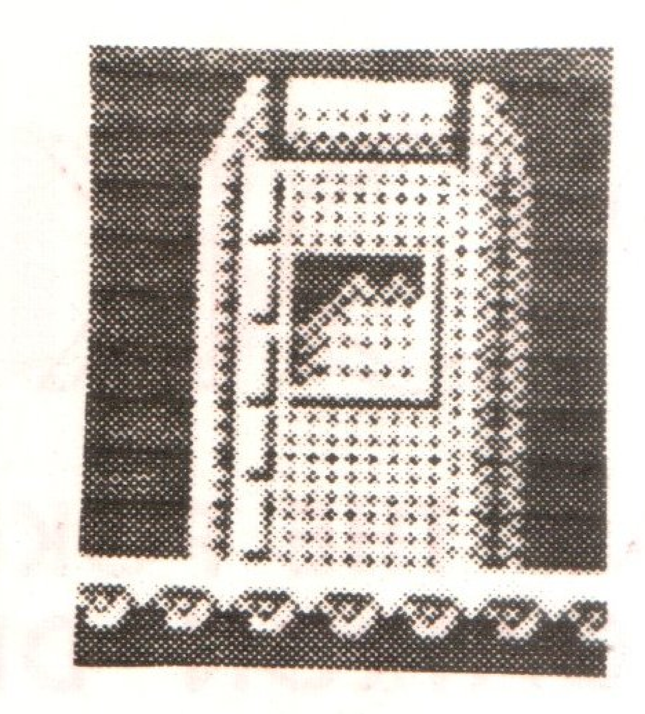
Los informes de inteligencia indicaban que DARKERS aún no había podido utilizarlo. Aquí entras en escena, personificando al unico sobreviviente de la emboscada a que MA-ULTAR enviara al cuarto grupo de STORM TROOPERS.



Armado solamente con tu lanzallamas, deberás recorrer los ocho pisos de la base, obteniendo en cada uno parte de una clave, que te será solicitada para cumplir tu misión, en el octavo nivel, donde se encuentra el transportador que te evacuará del planeta.

En tu recorrido por los túneles de la base enemiga hallarás diversos objetos que te darán más tiempo, alimento, primeros auxilios e inmunidad .



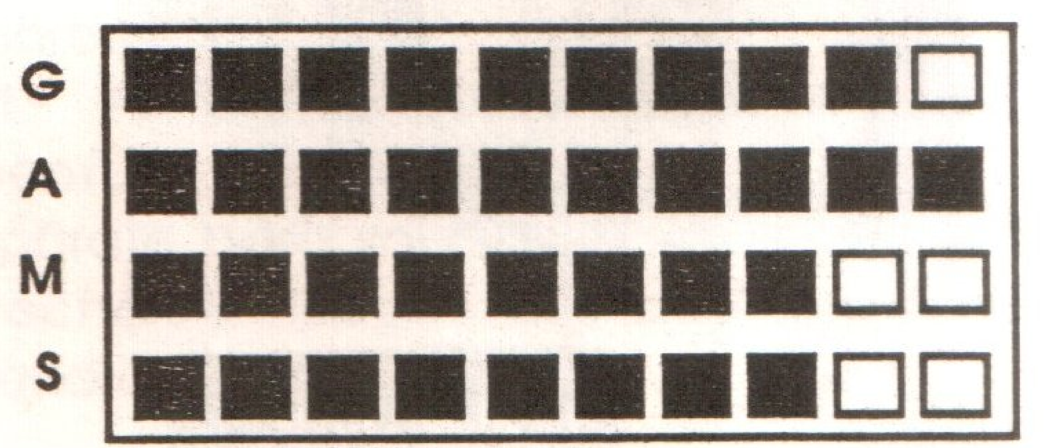


Desde ya te advertimos que es un problema sobrevivir más de 30 segundos, así que prepárate para recomenzar la aventura una y otra vez.

La comunicación entre los túneles depende de ascensores gravitacionales que forman un complejo laberinto. Para lo cual te recomendamos tomes lápiz y papel, y mapees con mucha paciencia los sectores que vayas recorriendo.

Esto sin duda te será de gran utilidad.

Gráficos notables, de gran tamaño y una música fantástica, convierten a **TRANTOR THE LAST STORM TROOPER** en nuestro juego del mes.



POKES

ALL THE POKES BY MEGATRON DIVISION

Estos POKES y trucos te harán sin duda más fácil la partida. ¡¡Suerte!!.

Ah, si tienes algún POKE o Truco para tus programas, no dudes en enviárnoslo.

ARKANOID

Siguiendo con este fantastico juego, hoy te acercamos un truco que te permitirá continuar tu partida en la etapa donde perdiste. La única condición es que entres en el HI-SCORE y en lugar de tu nombre, escribas: **PBRAIN**





KUNG-FU MASTER

Con estos POKES, tendrás posibilidades ciertas de terminar este juego, sin agitarte demasiado.

POKE 37400,0 **tiempo infinito**
POKE 27982,0 **vidas infinitas**

SIR FRED

Para rescatar a la princesa en este juego, no caben dudas que 4 vidas son pocas, por eso te brindamos la solución para este producto de Made in Spain:

POKE 46647,201

WEST BANK

Para lograr sobrevivir más de 2 minutos en este difícil programa de Dinamic, te ofrecemos este truco. Pulsa simultáneamente las siguientes teclas:

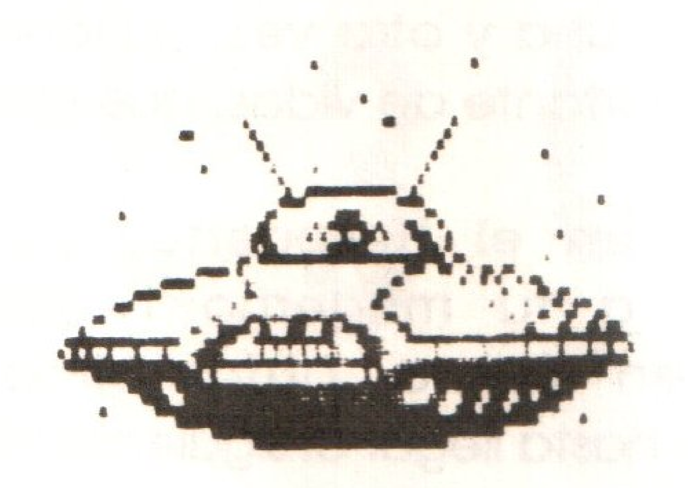
T,Y,G,H,V,O y la **tecla de espacio**, obtendrás **vidas infinitas**

PHANTIS

DINAMIC

ADENTRATE EN LAS PROFUNDIDADES DE LA GLORIA Y PARTICIPA DEL RESCATE MAS OSADO ALGUNA VEZ PLANEADO.

LA HISTORIA



Serena había sido comandante de las fuerzas expedicionarias por mucho tiempo. Ahora volvía a la acción para rescatar a un compañero de muchas aventuras, quien había sido capturado en LA CUARTA LUNA DEL SISTEMA SOTPOK, más conocido como el planeta **PHANTIS**.

Como se ha hecho costumbre para los programas de la empresa DINAMIC, el juego tiene dos cargas separadas, que dividen la historia en otras tantas partes.

PRIMERA CARGA: ATERRIZANDO EN PHANTIS

Es posible subdividirla, a su vez, en cuatro:

1- A bordo de tu **ADREC CLONICO**, realizas la aproximación a Phantis, evitando a un sinnúmero de adversarios que se abalanzan sobre ti.

2- Sobrevolando el área volcánica te atacaran bolas de lava, misiles, cazas, etc.

Te recomendamos como truco para pasar esta etapa, que desde su mismo inicio lleves tu nave lo más posible hacia la derecha de la pantalla.

Observarás que tus enemigos no te pueden alcanzar, a no ser que vengan por delante, para lo cual dispara constantemente y los evitarás.

3- Luego de penetrar a la gruta elimina las serpientes **MULTIAPILER**, con tres disparos en la cabeza.

Las espirales de letal gas Kripton y las naves caza, destrúyelas con un solo disparo.

4- Al aterrizar monta tu **ADREC**, desenfumnda tu cuchilla fotónica y prepárate para sobrevivir. Al dirigirte a tu derecha y luego de dos pantanos obtendrás la clave: **18757**

SEGUNDA CARGA: RUMBO A LA PRISION

Acompaña a esta nota un mapa que creemos te ayudará a terminar esta etapa, que esta formada por 5 sectores.

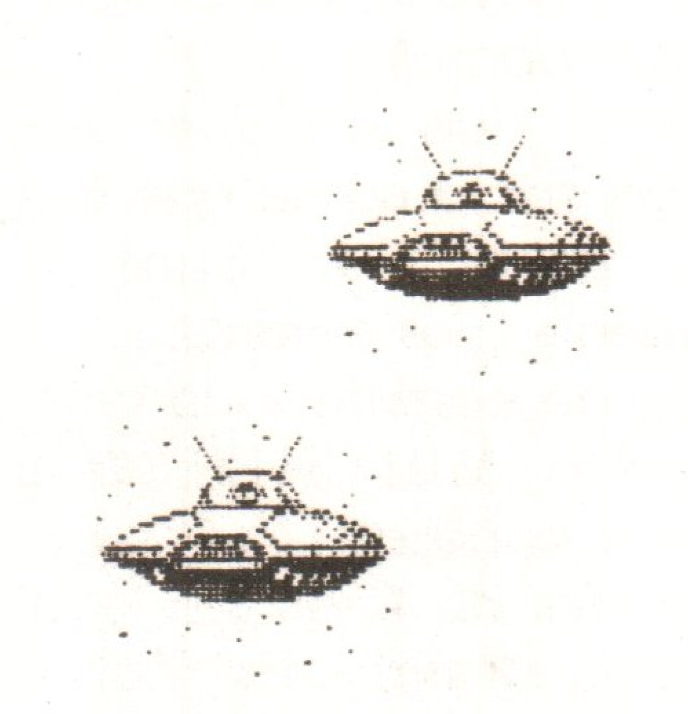
1- SUPERFICIE: no tiene mayor dificultad. Tu arma es un Peloton; te recomendamos que al comenzar, esperes su llegada.

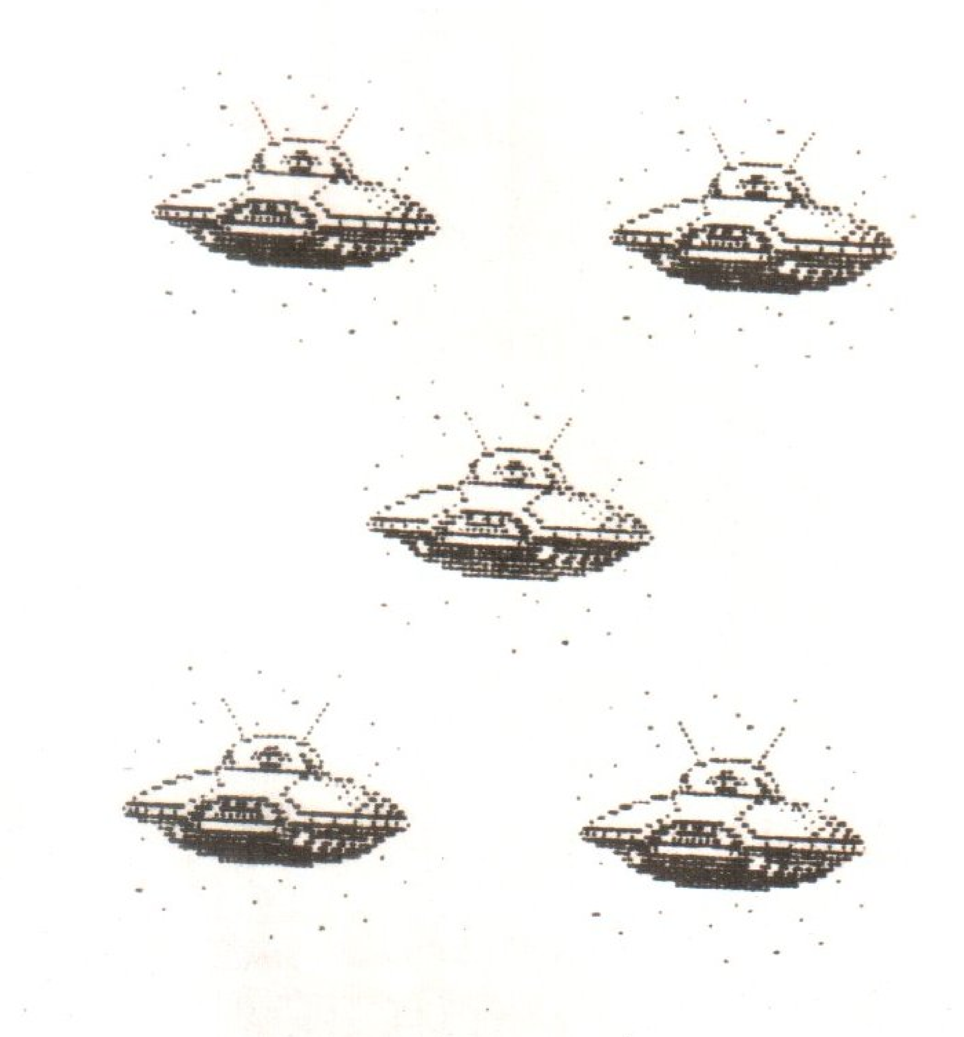
2- BASE ALIENIGENA: luego de caer desde el nivel 1, toma el laser de Iones, dispara siempre que veas un enemigo, o al cambiar de pantalla. Te protegerás de sorpresas.

Recorre el nivel completamente, obteniendo más vidas, y plena potencia para tu laser.

Observa con atención a los generadores de enemigos, siguen un patrón. Estúdialo y los superarás sin dificultad.

3- BOSQUE SUBTERRANEO: recoge el medallón marcado con una "S", te será vital para pasar al nivel siguiente.





4- LAGO INTERIOR: de apariencia inocente, esconde terribles serpientes, que te atacarán una y otra vez, quitándote un número importante de vidas, que más tarde necesitarás.

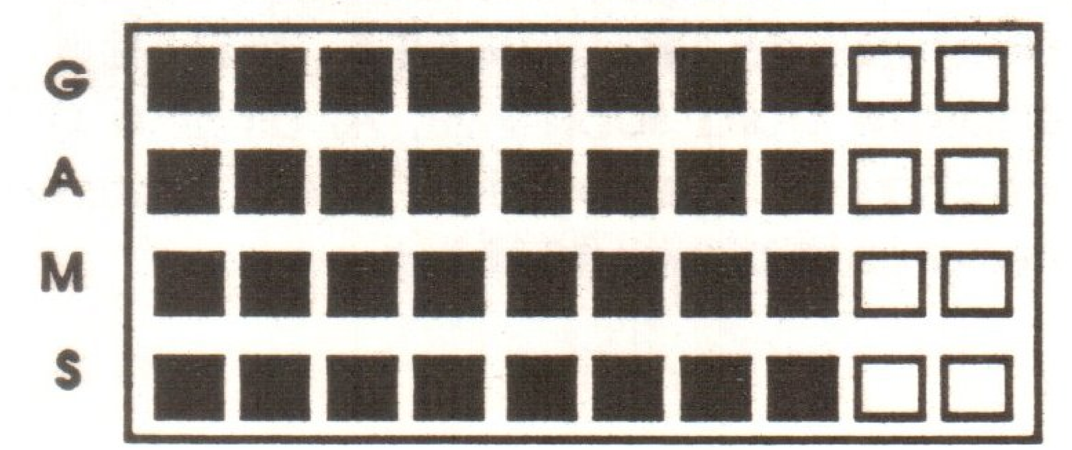
Finaliza en el Helipuerto, donde al acercarte a tu moderno helicóptero, viajarás en forma automática unos momentos, hasta llegar al siguiente nivel.

5- NIVEL MAGMA: en un peligroso pasadizo volcánico, evita ser tocado por las burbujas de lava y alcanzado por las rocas que desprendidas, caen sobre ti.

Finaliza al ascender al sexto nivel.

6- LA PRISION: ya estás cerca. Tras algún tiroteo de no mucha importancia, rescata a tu amigo, tras lo cual verás una típica escena de cine y el consabido THE END.

IMPRESION GENERAL: 8





U.S. GOLD

PASEANDO A TODA MAQUINA

Out Run es uno de los video juegos más exitosos de hoy día, y ya se encuentra disponible para nuestro micro, por supuesto que en el formato de los Mega Games, es decir Multi Carga.

Recreando con increíble exactitud el desarrollo de su video juego de origen (dentro de lo posible), posee todos los elementos que lo llevarán a ser el programa preferido de muchos.

Ambientada en el mundo de las carreras, plantea la historia de un joven conductor, quien a bordo de su Ferrari Testarosa de 12 cilindros, deberá recorrer 5 niveles para llegar a la meta.

Cabe una aclaración sobre el recorrido. Al final de cada etapa podrás optar por uno de dos caminos posibles, lo que determina 15 etapas posibles distintas.

Realizado en nombre de OCEAN, por quienes programaran Rygar, Last Mission y Salomon's Key, **OUT RUN** cuenta con gráficos notables, que le dan un realismo igual o superior a Enduro Racer o Super Hang On, lo que es decir bastante.

En tu carrera, recorrerás los paisajes más variados, como el Cañon del Colorado, el desierto, el campo, la bahía y muchos más.

En la carretera encontrarás autos de todo tipo a los que deberás sobrepasar sin demora alguna.

Los mas fantásticos, en cuanto a su dibujo y movimiento son los camiones, muestra de verdadero virtuosismo de programación.

Por supuesto que otros autos como Porsche, VW y BMW están muy bien realizados, y te aseguramos que intentarán o sobrepasarte a cada vuelta, o sacarte del camino.

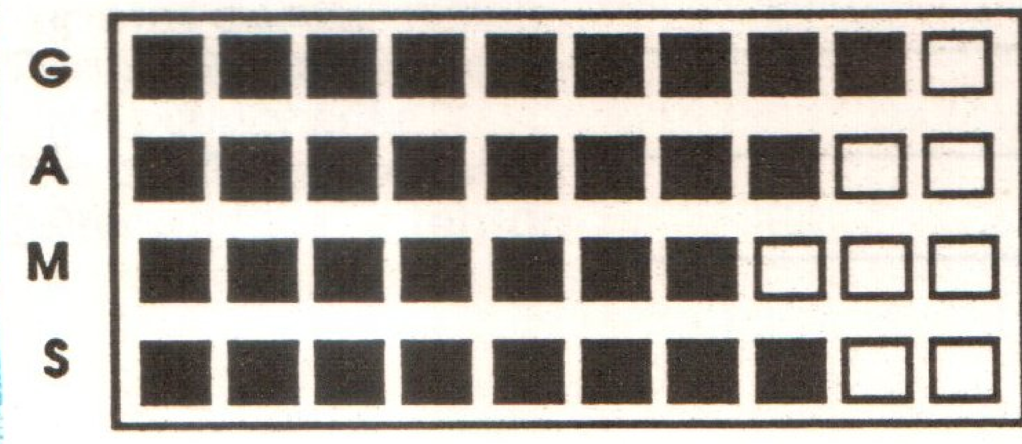
Gracias a la Multi Carga, nos es posible apreciar más de 25 etapas diferentes, acompañados por una excelejte banda de sonido, y como ya comentábamos, con gráficos de gran nivel.

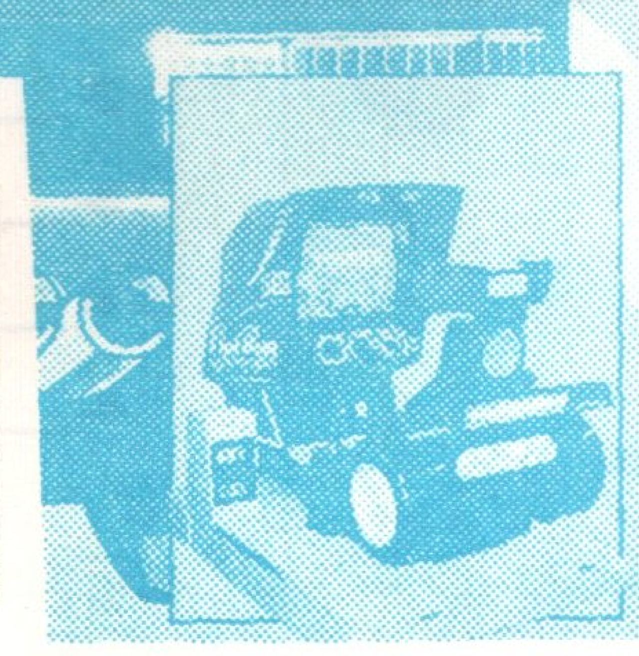
Out Run es sin duda el mejor simulador de este tipo hasta hoy, y comparte junto a Super Hang On y Enduro Racer, la categoría de "lo mejor en deportes del motor".



IMPRESION GENERAL: 8

G	■■■■■■■■■□
A	■■■■■■■■□□
M	■■■■■■■□□□
S	■■■■■■■■□□





SEGA

RANKING TOP 10

Estos son los 10 programas **MAS SOLICITADOS hoy en TK-SOFT** el primer Centro de Apoyo al Usuario de **TK** y compatibles.
Podrás participar enviando la lista de tus preferidos por carta o personalmente a **Soriano 965**, y allí depositar tu voto, con el cual **podrás participar en un sorteo de 10 títulos a elección** en TK-SOFT.
El nombre **del/la ganador/a será publicado en nuestro próximo número.**

Pos. actual		Mes ant.	Título	Empresa	Tipo
1	▲	5	DON QUIJOTE	DINAMIC	CONVERSACIONAL
2		NEW	AMAUROTE	MASTERTRONIC	VIDEO AVENTURA
3	▼	1	FERNANDO MARTIN	DINAMIC	DEPORTIVO
4	▲	7	SLAP FIGHT	IMAGINE	ARCADE
5	▲	10	CHRONOS	MASTERTRONIC	ARCADE
6		NEW	ATHENA	IMAGINE	ARCADE
7		NEW	WONDER BOY	ACTIVISION	VIDEO AVENTURA
8	►	8	LIVING DAYLIGHTS	DONMARK	ARCADE-AVENTURA
9		NEW	SUPER SPRINT	ELECT.DREAMS	SIMULADOR DEPORT.
10		NEW	PHANTIS	DINAMIC	VIDEO AVENTURA

CUPON DE VOTACION Nombre:______________________

Dirección:______________________

Teléfono:____________

Mis diez preferidos son:

1-____________ 6-____________

2-____________ 7-____________

3-____________ 8-____________

4-____________ 9-____________

5-____________ 10-____________

TOP SECRET

Estos son los mejores programas a lanzarse en Europa **en los próximos días,** y que muy pronto **estarán disponibles** en Uruguay.

Gracias a nuestros amigos de **G W U A**, Londres, disponemos de esta información exclusiva para todos Uds.

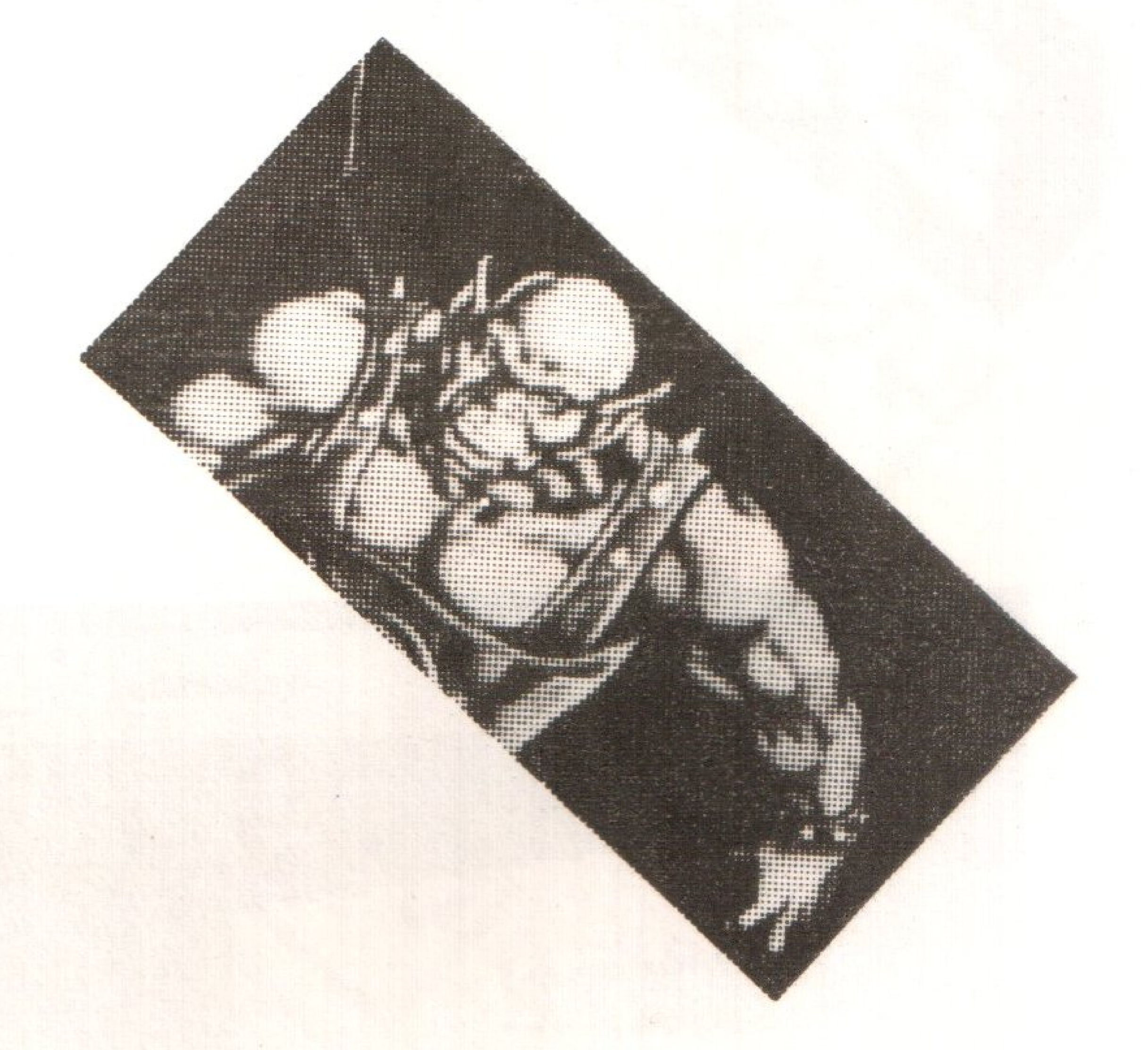
CAPITAN AMERICA



Directamente de los estudios de Marvel Comics, llegan las aventuras de este paladín de la justicia en el mundo de las historietas.

Ilustrando los encuentros de **C.A.** con el **DR MEGALOMAN**, cuenta con muy buenos gráficos, y excelente sonido, seguramente se convertirá en uno de los preferidos.





THUNDERCATS

Relatando las aventuras de **LION-O** a través de las frías estepas del planeta donde habita **MUM'RA'S**, este programa de ELITE nos acerca un entretenido juego con acción permanente.

Armados con la espada de fuego, veremos como los más variados enemigos intentan eliminarnos.

IKARI WARRIORS

Este es uno de los programas esperados por todos los usuarios de microcomputadores. Sufrió un "leve" retraso de más de un año, pero les podemos asegurar que valió la pena.

Al mejor estilo de Comando, tendrás que vértelas con una enorme cantidad de enemigos, quienes contando con armas de todo tipo, tratarán de matarte.



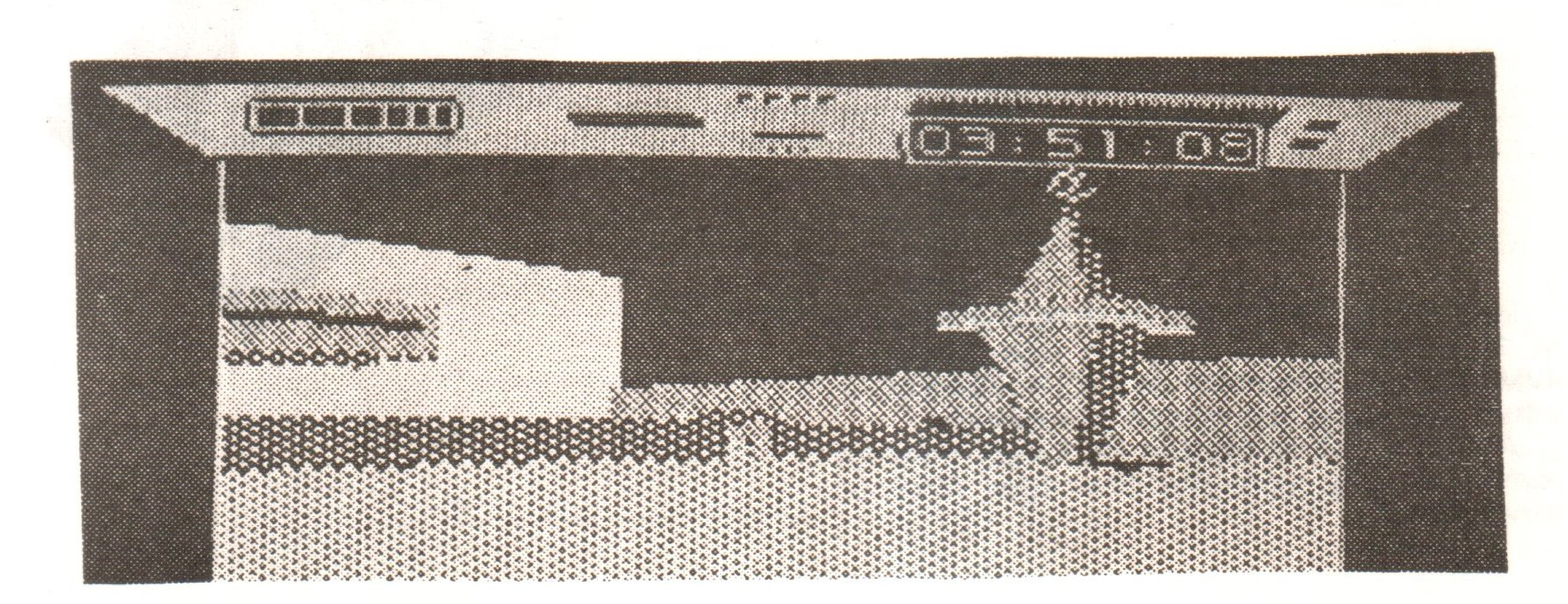


DRILLER

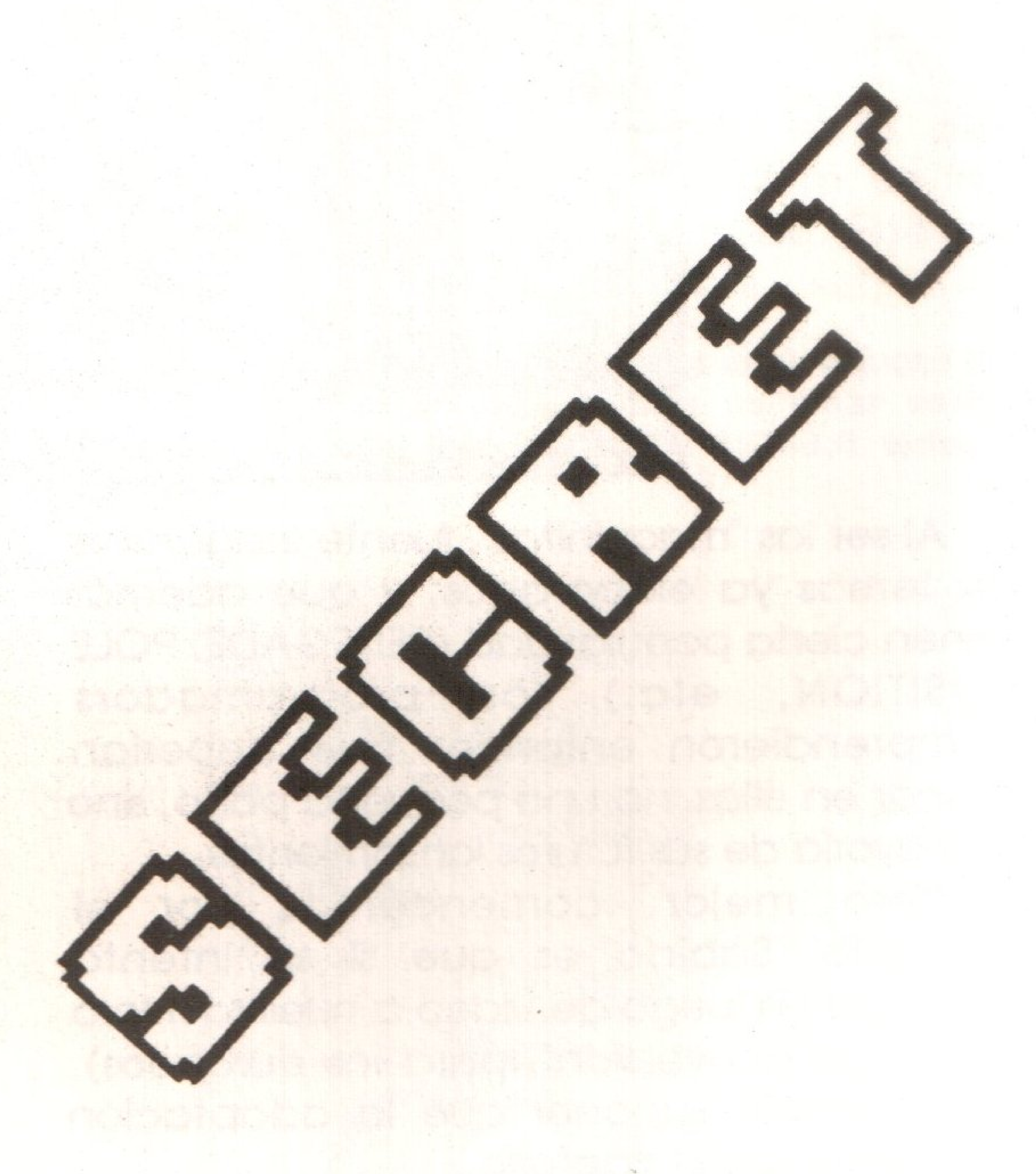
INCENTIVE SOFTWARE, ha creado un nuevo sistema de programación en 3 dimensiones, el llamado **FREESCAPE.**

A bordo de nuestro tanque, tendremos que cumplir una misión harto difícil en un medio sumamente hostil.

La realización en la parte de gráficos y animación es notable, dejando atrás otras técnicas que supieron concitar la preferencia de todos.



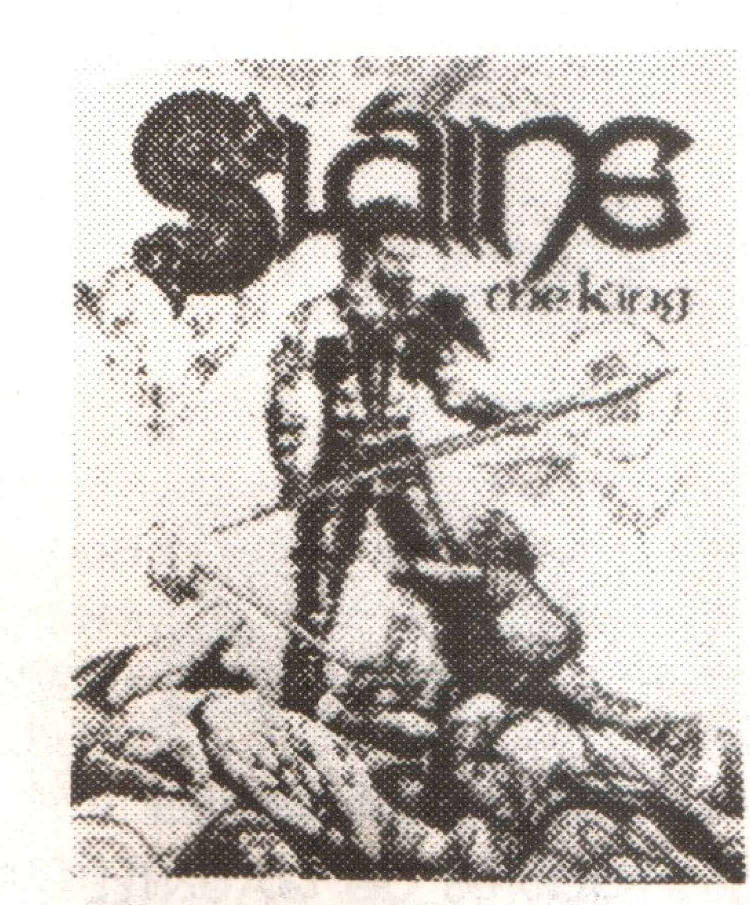




SLAYNE THE KING

Pronto conoceremos en Uruguay las aventuras de este personaje, quien según una prestigiosa revista inglesa, hace lucir a Conan como un inocente monaguillo.

Programado por el autor de Nemesis the Warlock, ésta es una aventura conversacional con pasajes del más puro arcade.



JACK THE NIPPER 2

Continuan las aventuras de este simpático personaje, quien deberá esta vez recorrer un enorme laberinto, ambientado como una selva.

Indígenas, simpáticos elefantes, monos, abejas y otras especies naturales, tratarán de evitar que culmines el paseo, por lo cual lo que se presentaba como un simple paseo se convierte en una difícil aventura.

MEGA JUEGOS:

Te presentamos un nuevo estilo.

Una de las dificultades más grandes que los programadores profesionales afrontan día a día es relativo a la escasez temática de sus nuevos juegos.

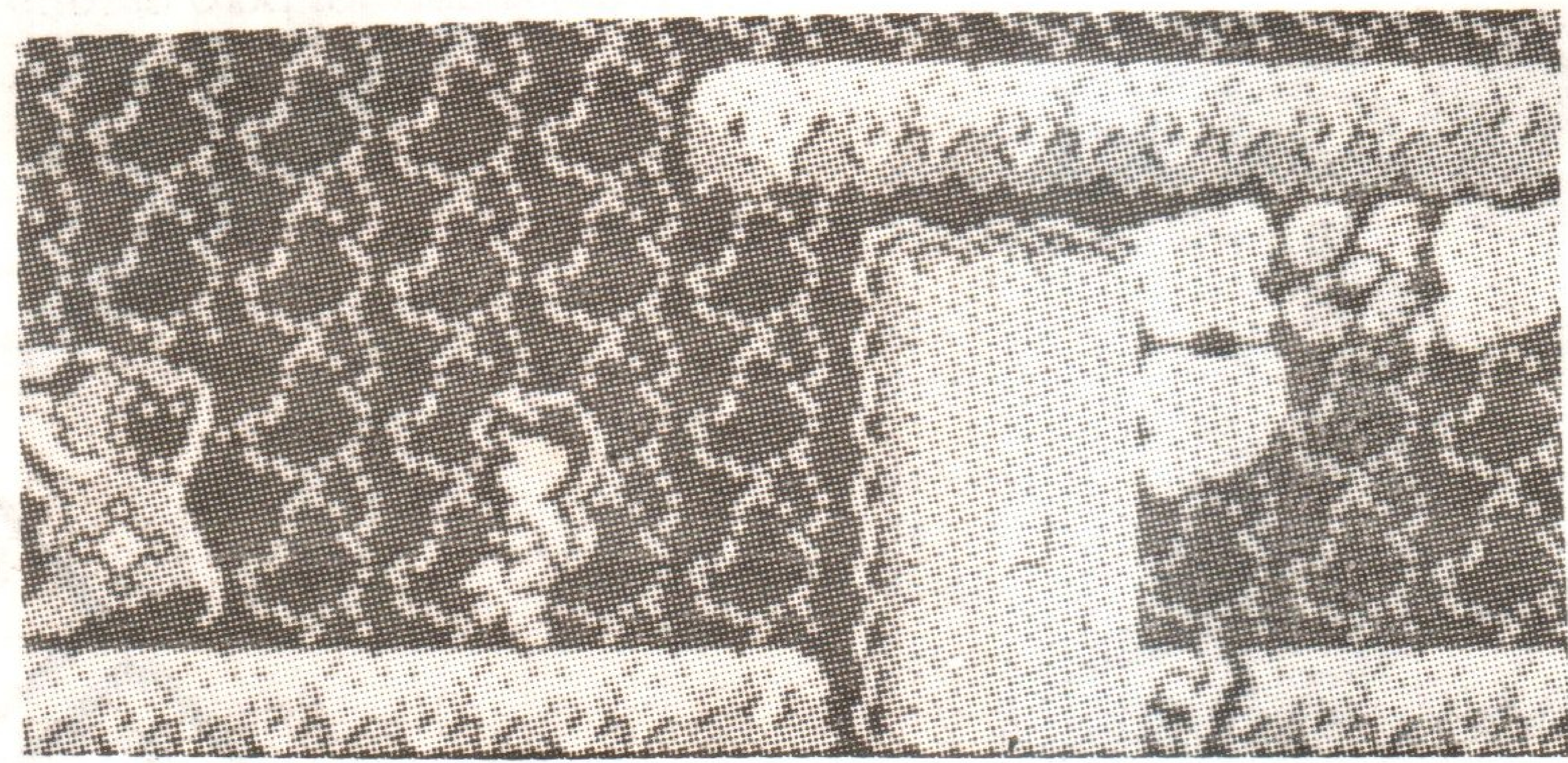
Hay que tener presente que elaborar el mecanismo de un juego totalmente original demanda entre 6 meses y un año de trabajo, y por qué no decirlo, existen (a veces), grados variables de "casualidad", en las que una empresa rival toma el mismo tema (o idea) en su provecho sin invertir, como decíamos antes, todo el trabajo de elaboración.

La respuesta es sencilla, una maquinita de video tiene, (por citar un ejemplo OUT RUN) 1.8 mega de gráficos más otro tanto de animación y sonido.

Esta es la explicación del por qué no todas la conversiones son de un nivel al menos aceptable, comparándolas con su original.

Al tener solo 48K, los programadores debían sacrificar algo en la adaptión, como ser niveles de juego, sonido, color, animación. (poca cosa, no?)

Por todo ésto, y como respuesta, surge la Multi Carga , sistema inventado por los programadores de GAUNTLET. Tiene como base la idea de múltiples niveles de juego, presentados al usuario como diferentes niveles en un mismo juego, de tal modo que si antes debían guardar en 48k. música, gráficos, animación, sacrificando finalmente o toda la música u otras facetas del programa, ahora pueden "partir" el juego y dotar a cada parte de más sonido, más gráficos y por supuesto mayor adictividad.



Al ser las "maquinitas", fuente inagotable de temas ya elaborados, y que además tienen cierta popularidad (RENEGADE, POLE POSITION, etc.) los programadors comprendieron entonces que deberían buscar en ellas, no una pequeña parte, sino la mayoría de sus futuros lanzamientos.

Pero mejor, comencemos por el principio. Sabido es que si se intenta traspasar un juego de video a nuestro micro ("coin up conversion", para los europeos), no es viable suponer que la adaptación será siempre satisfactoria.

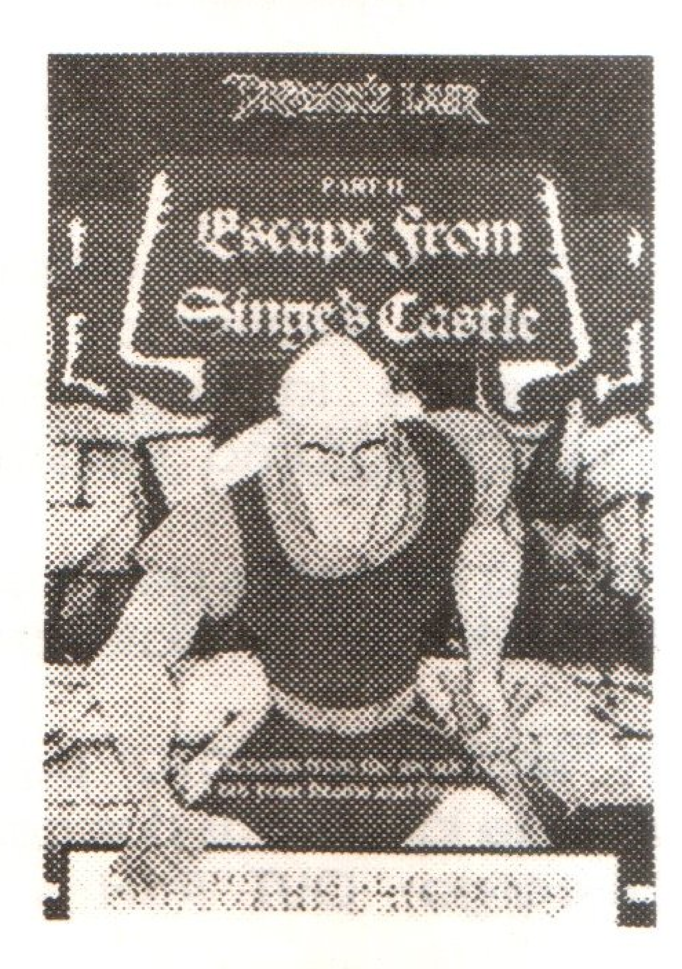
EL resultado fue asombroso. Los usuarios por fin veían programas de altísima calidad, y rápidamente las diferentes compañías lanzaban sus **MEGA-GAMES**.

Parte de la lista hoy disponible es la siguiente:

WONDER BOY

Las aventuras del muchacho maravilla para rescatar a su novia TINA (nada que ver con la TURNER).

Con 4 niveles de cuatro etapas cada uno, deberás alimentarte y evitar peligros varios (piedras, sapos, caracoles, pulpos, llamas y un largo etcétera)



GAUNTLET 1

Este fue el primer juego de carga múltiple y tenía como gancho extra la posibilidad de que dos jugadores participaran por primera vez, simultáneamente de la misma aventura.

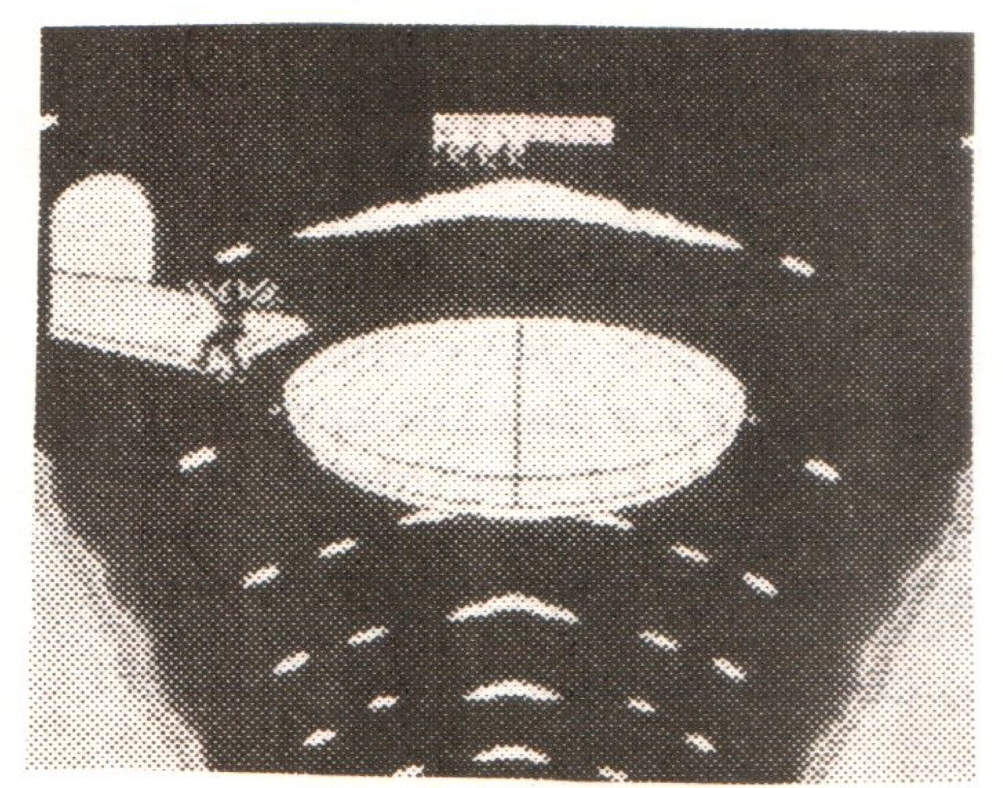
Recorrer múltiples niveles enfrentando a fantasmas, hombres de las cavernas, magos, vampiros y otros animalejos te aseguran sin duda horas de diversión.

Este extraordinario programa te será más accesible si pudieras atravesar paredes, lo cual es muy fáci: digita SYMBOL SHIFT y la tecla de dirreción hacia donde quieres pasar.

GAUNTLET 2

Dado el éxito de su predecesor, se exprime a fondo la idea y se crean 512 nuevos niveles, con un colorido importante, más dificultad. Es una pequeña obra de arte.

Con enemigos pertenecientes al primer capítulo, y otros nuevos bicharracos GAUNTLET 2 es uno de nuestros preferidos.



DRAGON'S LAIR 1

El origen de este juego está en una maquinita con Video-Laser (un dibujo animado), donde debíamos simplemente apretar la tecla adecuada en un momento preciso.

Bien realizado, con gráficos excelentes, te someterás a pruebas muy especiales. Vale la pena.

DRAGON'S LAIR 2

Continuación de la primera parte, toma como motivo el regreso al castillo de SIGLES, a terminar con nuestro archi enemigo: el Dragon.

Increíblemente igualan el nivel de calidad de la primera parte, tanto en la parte gráfica como en originalidad. Este es un programa muy recomendable.

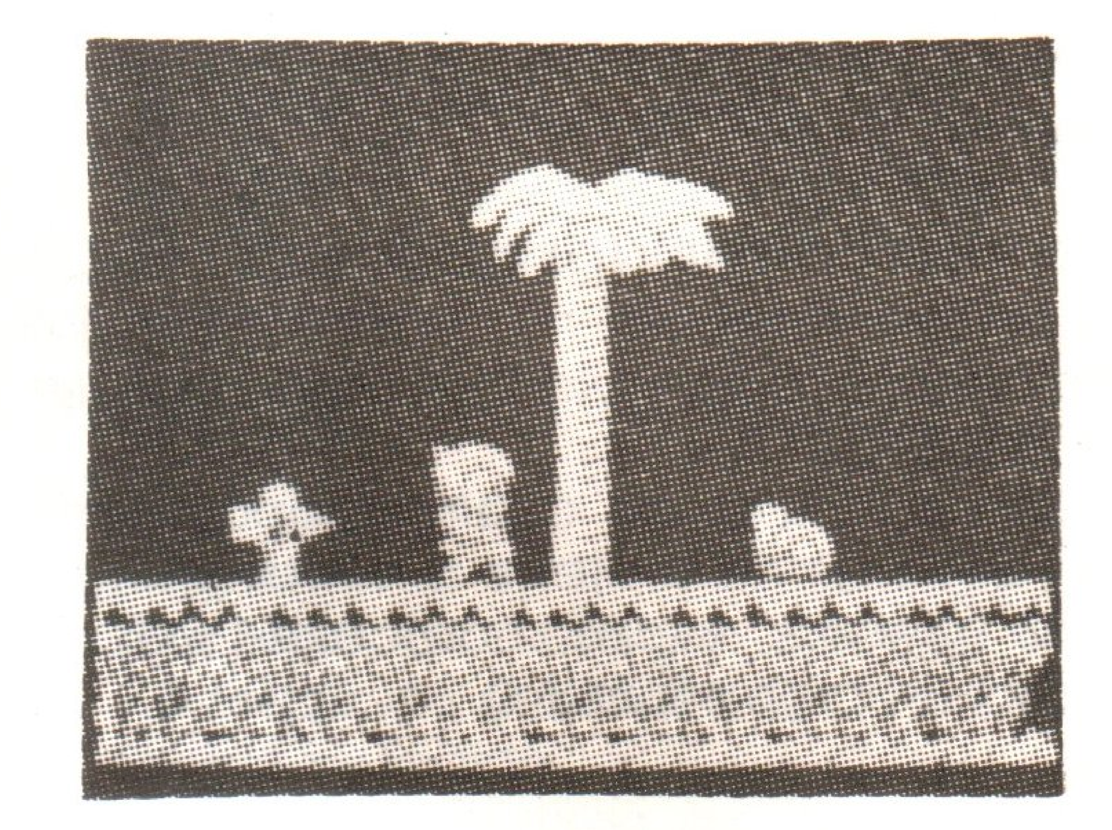
Sin duda que obtener vidas infinitas en este juego te será muy beneficioso, así podrás culminar esta aventura Multi Carga. Ahí va: POKE 35766,0 vidas infinitas



DESPERADO

Inspirados en la maquinita de video IRON HORSE, plantea la historia de un vaquero, en el Lejano Oeste, que recorriendo un peligroso pueblo, debe atrapar a los más temidos bandidos de la historia.

Muy bien ambientado, con buen movimiento y acción permanente, DESPERADO, marca la ascendente carrera de la compañía española TOPO SOFT.





ATHENA

La pequeña niña correteaba por el bosque, cuando vió aparecer a los más variados monstruos ante ella. Ante tal peligro inminente, recordó las cuatro frases que su sabia y anciana abuelita le comentaba hacía mucho tiempo:

1-"busca las rosas de donde obtendrás vida extra"

2-"entre las rocas obtendrás armas, tiempo, y energía"

3-"recorre los cuatro mundos, recuerda que existen dos salidas, protegidas por malvados guardianes"

4-"refuérzate con alimentos y protégete de ts enemigos voladores"

Consejos aparte, ATHENA es sin duda una de las más brillantes conversiones hasta la fecha.

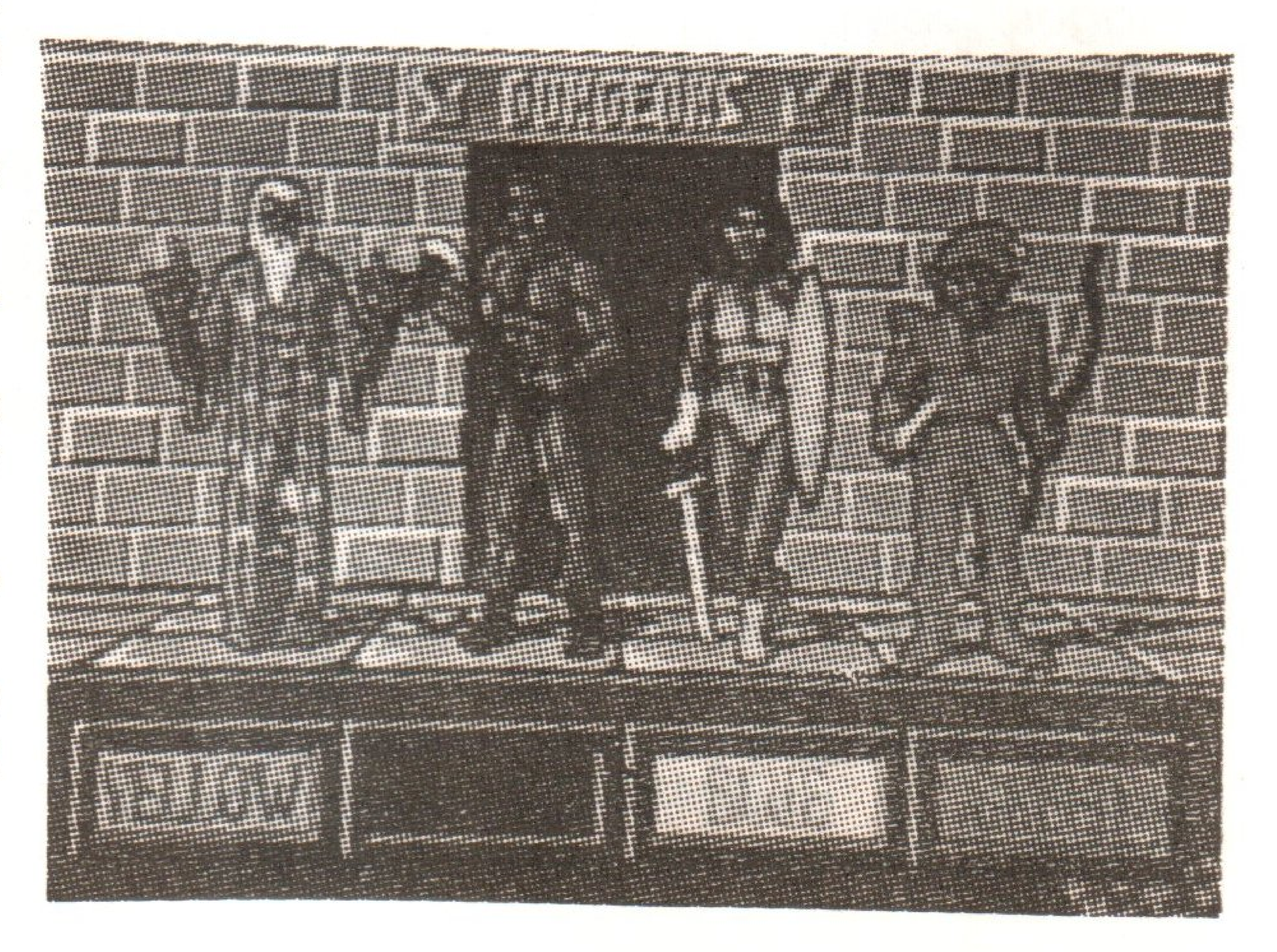
D-DAY

Para los que prefieren la estrategia, éste es el juego ideal. Recreando los pasajes más famosos de la Segunda Guerra Mundial, este programa exigirá toda tu destreza.

Enfréntate a las tropas del Tercer Reich e intenta derrotarlas en combates de aire, mar y tierra

En un sector aparte, podrás leer comentarios de las ultimas dos conversiones con Multi-carga: OUT RUN y COMBAT SCHOOL.

Por todo ésto, creemos que ha nacido una nueva etapa en la programación recreativa, dotándola sin duda, de matices de gran calidad.



Correo de lectores

P. Poseo el programa ART STUDIO y me interesaría saber como es que puede guardar una pantalla en memoria al mismo tiempo que trabajo en otra.
Francisco Avila
Ciudad

R. La mayoría de los programas de diseño gráfico emplean el sistema de mantener una pantalla en un lugar alto de la memoria, la que actualizan cada vez que se finaliza una operación. Cuando se borra la pantalla que se está utilizando se la puede recuperar llamándola desde donde está guardada por medio de la opción UNDO.

INTERFACES KEMPSTON

P. Quisiera saber si es posible adaptar una Interface Kempston a mi TK-95. De ser posible por favor indíquenme como hacerlo.

Julio C. García
Ciudad

R. Por supuesto que la interface Kempston es fácilmente utilizable en tu TK. Al respecto te invito a que concurras a TK-SOFT, donde te harán una demostración de la Interface Kempston NACIONAL.

DUDAS SOBRE EL COMANDO "SCREEN$"

P. Quisiera saber si el comando SCREEN$ tiene algún otro uso aparte del de salvado y carga de pantalla.

Marcelo Ferran
Ciudad

R. SCREEN$ es también una función, cuya sintaxis es:
LET A$=SCREEN$ lin, col. En donde lin y col significan la línea y la columna de las coordenadas en baja resolución de una determinada posición en la pantalla. Lo que reforma esa función es el caracter que hay en esa posición, siendo un espacio si no hay ninguno o si hay un caracter gráfico, por lo que la función tiene poca utilidad en la programación de juegos.

UN TEMA MUY INTERESANTE

P. Se puede traducir el Código de Máquina a listados hexadecimales. Si es posible, ¿puede indicármelo?.

Alberto Sasano
Las Piedras

R. Sí, es posible hacerlo. Hay que leer cada byte y transformarlo en un número hexadecimal expresado en dos caracteres. En nuestras páginas encontraras un cargador hexadecimal.

DUDAS SOBRE EL MASTERFILE

P. ¿La base de datos Masterfile carece de la posibilidad que tiene el Vu File de ordenar alfabéticamente los registros?

Marisa Besares
Paysandú

R. El Masterfile al igual que el Vu File puede ordenar fichas. Para lograrlo hay que seleccionar primero los campos a ordenar lo que se hace con el comando SELECT.

TK 3000 //e

TOTALWORKS

PROCESADOR DE TEXTO (II)

EDITANDO SU DOCUMENTO.-
El TOTALWORKS provee diversos métodos para modificar nuestros archivos de texto. Hoy veremos algunos de ellos.

MOVIENDOSE DENTRO DEL PROCESADOR

TECLAS	MOVIMIENTO
FLECHAS	1 Caracter a la der, izq, sup, inf.
⊙-FLECHAS	1 Pantalla sup, inf.
⊙-FLECHAS	1 Palabra a la der, izq.
⊙-1 hasta ⊙-9	Mueve el cursor al inicio del archivo (1), al final (9), al medio (2 al 8)

INSERTANDO TEXTO.-
Supongamos que Ud. tiene escritas en su documento las palabras *de ayer*, y quiere insertar la palabra *día*. Mueva el cursor hasta el inicio de la palabra *de*; asegúrese que el cursor esté en el modo de inserción (û _) titilante; y luego digite la palabra *día*.

SUSTITUYENDO TEXTO.-
Ahora supongamos qu en vez de la palabra *ayer*, queremos que aparezca la palabra *hoy*. Para eso nos movemos hasta el inicio de la palabra *ayer*, activamos el cursor destructivo (●), mediante **⊙-E** y escribimos la palabra *hoy*.

BORRANDO TEXTO.-
La tecla de **DELETE** permite borrar la letra que precede al cursor. Otra forma de borrar el mediante el comando **⊙-D**. Con él podemos borrar letras, palabras, párrafos, etc. Funciona de la siguiente manera: muévase hasta el inicio de donde quiere empezar a borrar; presione **⊙-D**; movilícese con las flechas (→ ←) de modo que se visualice en video inverso lo que queremos borrar; por último, presione **RETURN**.

CAMBIANDO UNA SECUENCIA DE CARCTERES.-
Supongamos que tenemos una carta dirigida a determinada empresa (Ej. TK-SOFT) y quisiéramos enviar la misma carta a otra empresa (Ej. TITO S.A.). Para ello tenemos el comando **⊙-R**, haciéndolo de esta forma: Nos movilizamos al inicio de la carta (⊙-1); presione **⊙-R**, elija **Texto** (T); digite la palabra que desea cambiar (TITO S.A.); el programa pregunta si queremos cambiar todo de una sola vez o de a uno por vez para confirmar el cambio.

MOVIENDO PARRAFOS DENTRO DEL TEXTO.-
Ahora queremos el segundo párrafo de una carta al final de la misma; en este caso debemos usar el comando ⊙-M. Para ello debemos movernos, por ejemplo, al inicio del párrafo que queremos mover. Presione ⊙-M; mueva con las flechas y visualice en video inverso todo el bloque a mover; presione RETURN; ahora muévase hasta donde quiere dejar el mencionado bloque, por ejemplo al fin del archivo, y presione **RETURN**.

COPIAR PARRAFOS DENTRO DEL TEXTO.-
El comando de copia es **⊙-C**. Funciona de la misma manera que el comando **⊙-M**, con la diferencia que deja intacto el párrafo original, duplicándolo en cualquier otro sector de nuestro texto.

BUSQUEDAS DENTRO DEL TEXTO.-
⊙-F es el comando de búsqueda rápida de texto, páginas, etc. Funciona así: digite **⊙-F**; elija la opción **Texto** (T); por último ingrese el texto a buscar y presione **RETURN**. Recuerde que el programa sólo realiza las búsquedas desde donde se encuentra el cursor, hacia adelante.

CAMBIAR NOMBRE DEL ARCHIVO.-
El comando **⊙-N** nos permite cambiar el nombre de nuestro texto, de modo tal que podamos tener un respaldo del mismo.

UTILIDADES

UN FICHERO DE 16 MEGABYTES

Uno de los puntos fuertes del sistema operativo PRODOS es la posibilidad de acceder a un fichero de 16 Megabytes en discos flexibles de 143 Kb de capacidad. A este tipo de ficheros se le llaman "ficheros desparramados".

```
10 D$=CHR$(4)
20 PRINT D$;"OPEN GRAN,L256":PRINT D$;"WRITE GRAN,R0"
25 PRINT 0
30 PRINT D$;"WRITE GRAN,R65535"
35 PRINT "A"
40 PRINT D$;"WRITE GRAN,R0"
50 PRINT 1
60 PRINT D$;"CLOSE"
```

Este programa crea un fichero de 16 Mb llamado **GRAN** en un disco flexible. Si hace el CATALOG del disco y lee el "endfile", obtendrá la imagen que sigue, aunque sólo hay dos registros presentes (R0 y R65535).
El PRODOS ha asignado los cinco bloques necesarios para el mantenimiento de un fichero de acceso aleatorio de 16 Mb. Cinco bloques se han asignado y sólo un bloque se utiliza para almacenar información; los demás están vacíos. Si quiere imprimir la información, PRODOS lo leerá como un fichero de 16 Mb e imprimirá ceros hasta leer el rgistro número 65535. Haciendo el CATALOG del disco se podrá observar que el "endfile" del mismo es de 16.776.962 bytes (16 Mb)

]CATALOG

NAME	TYPE	BLOCKS	MODIFIED	CREATED	ENDFILE	SUBTYPE
GRAN	TXT	5	<no date>	<no date>	16776962	R= 256

BLOCKS FREE: 267 BLOCKS USED: 5 TOTAL BLOCKS: 280

TK 3000 //e HOT LIST

Esta es la lista de los programas más solicitados en TK SOFT para los microcomputadores TK 3000 y compatibles.

JUEGOS

1.- CAPTAIN GOODNIGHT 99hs.	BRODERBUND
2.- WINTER GAMES	EPIX
3.- CARMEN SANDIEGO	BRODERBUND
4.- CONAN	DATASOFT
5.- SILENT SERVICE	MICROPROSE

UTILITARIOS

1.- SUPERCALC 3a	SORCIM/IUS
2.- MULTISCRIBE	STYLEWARE
3.- TOTALWORKS	ROYALWORKS
4.- COPY)(PLUS 7.4	CENTRAL POINT
5.- THE PRINT SHOP	BRODERBUND

Presentando este cupón obtendrá un descuento de N$ 1500 en la inscripción al Club de Usuarios de TK SOFT

VALE POR N$ 1500

TK 3000 //e

NUEVO TK 3000 //e (1 Mb)

LLEGO AL URUGUAY EL SUCESOR DEL APPLE //e "ENHANCED"

QUITESE DE LA CABEZA TODO LO QUE UD. YA TUVO, TIENE O VIO EN MATERIA DE MICROS EN GENERAL Y "APPLES" EN PARTICULAR.

ES LA PRIMERA VEZ QUE LLEGA AL URUGUAY UN APPLE COMPATIBLE ULTIMO MODELO: EL **TK 3000 //e** ES UNA VERSION TODAVIA MAS ADELANTADA DEL ADELANTADISIMO APPLE //e "ENHANCED", LANZADO EN MAYO DE 1985 EN ESTADOS UNIDOS.

HACE EN POCOS SEGUNDOS LO QUE A LOS DEMAS MICROS LES LLEVA INTERMINABLES MINUTOS.

TIENE UNA MEMORIA BASICA DE 64Kb, SIENDO LA UNICA DE SU GENERO QUE PUEDE LLEGAR A 1Mb MEDIANTE PLACAS DE EXPANSION.

ESCRIBE EN CASTELLANO CON TODAS LAS LETRAS Y ACENTOS, CON MAYOR FACILIDAD QUE UNA MAQUINA DE ESCRIBIR ELECTRONICA.

SU TECLADO ES CONTROLADO POR UN PROCESADOR Z 80, QUE ENTRE OTRAS COSAS PERMITE LA PROGRAMACION DE TECLAS.

VENGA A CONOCER Y RESERVAR SU **TK 3000 //e** A INGENIERIA DE SISTEMAS, TK SOFT, O A CUALQUIERA DE NUESTROS DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS.

LOS 8 AÑOS DE TECNOLOGIA QUE LO SEPARAN DE OTROS MICROS, PUEDEN SER EXACTAMENTE LA DISTANCIA QUE UD. VA A TOMAR RESPECTO A SUS COLEGAS.

